
CONEXIÓN
MANGA
EDITO POSTER
Nº 334
$35.00 MX
$3.75 USD
facebook
MINUET
UNA MELODÍA DE NOSTALGIA Y AMISTAD
TERRA FORMARS THE MOVIE
PESADILLAS EN EL PLANETA ROJO
VOCALOID
OTRO AÑO DE ÉXITOS VIRTUALES
ANDROID APP ON Google play
Available on the App Store
334
$35.00MX/$3.75USD
7 509997 006727
00334



DIRECTORIO

JUAN ANTONIO
FLORES VALDOVINOS
EDITOR RESPONSABLE

J. A. DÁVALOS Q.
EDITOR JUNIOR

JUDITH D.
IZZAKI
HÉCTOR GARZA
NOZOMU RODRÍGUEZ
ARTURO VÁZQUEZ "LOBO"
EL CONEXIÓN MANGA TEAM
ZORRO DE SEDA
DANTE
SUNAKO YE-SEUL
ANGEL PRINCESS & GOJI
COLABORADORES

JULIO A. AMADOR SARABIA
DIRECCIÓN DE ARTE

JOSE EDUARDO LÓPEZ SÁNCHEZ
CAROLINA LÓPEZ MILLÁN
DANIEL SERVIN AGIS
DISEÑO GRÁFICO

AMADO HERNÁNDEZ AYALA
J. A. DÁVALOS Q.
CALIDAD DIGITAL

JOSE GALLO GARCÍA
CORRECCIÓN DE ESTILO

DIRECTORIO EDITORIAL

JUAN ANTONIO
FLORES VALDOVINOS
DIRECCIÓN GENERAL

CLAUDIA FLORES V.
ADMINISTRACIÓN

ADRIANA VILLALOBOS
OPERACIONES

ADRIANA VÁZQUEZ
CIRCULACIÓN

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca al 1323-0100
ext. 111 ó 50059586
con Rafael Esquivel G.



ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ

EDITORIAL

Desde hace algunos años, Japón pasa por una crisis a nivel nacional. No es una crisis económica, ni mucho menos me refiero a la crisis por la energía nuclear (aunque en ese aspecto no están muy bien parados), esta crisis es más de ámbito social, y se relaciona directamente con las relaciones interpersonales entre los japoneses, específicamente las de pareja. Tal vez, en alguna ocasión han llegado a escuchar sobre el marcado machismo de los nipones, así como de lo poco afectivos que son los matrimonios en este archipiélago. Lo cierto es que muchas de estas leyendas urbanas del internet, tienen una triste pero realista verdad, misma que ha llevado a muchos a referirse a este territorio como ***el país sin amor***.

Tal vez, para muchos esto no se escuche como un problema tan grave, pero si lo vemos desde el punto de vista demográfico, el resultado es ciertamente alarmante, ya que "el poco romance" (por así decirlo) que se vive en los matrimonios, ha llevado a una alarmante reducción en la natalidad en la isla, dando como resultado que poco a poco la población joven, la más productiva, decaiga a niveles que, en un futuro cercano, conviertan a Japón en el país con mayor número de adultos mayores en el mundo, y por asociación, en el que menos jóvenes tenga.

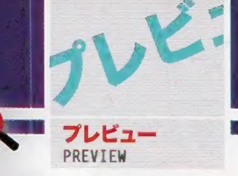
Pero, ¿qué ha provocado esta situación tan marcada en este hermoso y controversial país? Descubrámoslo en la primera parte de una serie de artículos, que nuestra corresponsal, ***Sunako Ye-Seul,*** ha preparado, a manera de darnos un punto de vista generalizado, de esta problemática de la sociedad japonesa. Esperamos sea de su agrado.

CONTENIDO



WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM  CONEXIÓN MANGA OFICIAL  CONEXIÓN MANGA OFICIAL

CONEXIÓN MANGA No. 334. Publicación quincenal. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069. CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649. Impresa en VAJ Impresos. Poniente 140 No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco, C.P. 02300. Distribución en D.f. y Zona Conurbada Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C. Guerrero No. 50, Col. Guerrero, México, D.F., Tel. 5591-1400 a través de Arredondo e hijos Distribuidora, S.A. de C.V. Iturbide No. 18-D, Col. Centro, Del. Cuauhtémoc, México, D.F. Distribución Foránea y Locales Cerrados por Intermex. Lucio Blanco No.435, Col. San Juan Tlihuaca, Del. Azcapotzalco, México, D.F. Impresa en México. Copyright © 2000.



Por Nozomu Rodríguez

FULL METAL PANIC! (SHINSAKU)

UN PROYECTO TOP SECRETZ

EN SEPTIEMBRE DE 2014, EN MEDIO DE LAS PÁGINAS DE LA REVISTA ***DRAGON MAGAZINE***, APARECIÓ UNA ILUSTRACIÓN QUE TOMÓ POR SORPRESA A TODO EL MUNDO. SE TRATABA DE UN DIBUJO QUE PRESENTABA A LOS PERSONAJES DE LA SERIE ***FULL METAL PANIC!*** EN UN ESTILO MUY PARECIDO AL DE LA ÚLTIMA OVA DE LA SAGA (***THE SECOND RAID***, DEL AÑO 2006).

Sin embargo, lo que más llamó la atención de los fans fue que, en parte inferior de la página, aparecía la leyenda: "nueva serie de anime, próximamente", la cual dio pie a un sinnúmero de rumores. Pocos días después, la ilustradora **Shikidouji** (coautora de las novelas ligeras de ***Full Metal Panic***), aseguró, a través de su cuenta de Twitter, que había un nuevo proyecto animado en proceso.

SÍ, PERO, ¿CUÁNDO?

Finalmente, el 24 de octubre pasado, durante las festividades del evento anual de la editorial Fujimi Shobou, conocido como el ***Fantasy Bunko Daikanshasai***, el mismísimo creador de la serie, **Shouji Gatou**, hizo un anuncio impactante. El escritor y guionista puso a vibrar a todo el distrito de Akihabara, al revelar que la esperada continuación de su obra maestra, llegaría en el transcurso del año 2016.

En medio del júbilo que generó la noticia, a nadie se le ocurrió preguntar por los detalles del nuevo proyecto. Desde entonces, los datos de la producción de ***Full Metal Panic! (Shinsaku)***, han permanecido en el más absoluto secreto.

UN MAR DE RUMORES

Absolutamente nada se sabe, hasta el momento, acerca de cuál estudio estará encargado de producir esta nueva entrega, ni mucho menos si **Yasuhiro Takemoto** regresará para dirigirla. Es más, ni siquiera se ha anunciado si se tratará de una serie de varios capítulos o, simplemente, de una OVA. Debido a esto, las redes se han inundado con rumores y especulaciones.

Muchos nombres se han mencionado como candidatos para ocupar la silla de director y varios estudios han sido señalados como los responsables de la producción. Sin embargo, todas estas declaraciones se han quedado en el plano de los chismes y los rumores.

Lo único cierto es que la realización de la serie está más que confirmada y que, pronto, muy pronto, podremos seguir disfrutando de las aventuras de Sousuke y Kaname en un mundo en crisis. Y, ya lo sabes, en cuanto la serie sea estrenada, nosotros seremos los primeros en presentártela.



VISUAL NOVEL MAITETSU

Por El Conexión Manga Team



DESDE HACE YA MUCHO TIEMPO, EN JAPÓN SE HA DESARROLLADO UNA FUERTE CULTURA DEL FERROCARRIL, QUE SIGUE VIGENTE HASTA LA FECHA. POR ELLO, NO DEBE DE EXTRAÑARNOS QUE MUCHAS HISTORIAS GIREN ALREDEDOR DE ESTE TRANSPORTE, COMO EL CASO DE LA VISUAL NOVEL QUE NOS OCUPA EN ESTA OCASIÓN, *MAITETSU*, EN DONDE VEMOS UNA HISTORIA BASTANTE DISPARATADA, PERO SUMAMENTE DIVERTIDA.



La historia se desarrolla en el ficticio país de Hinomoto, que es a todas luces una variación de Japón. En esta realidad, los trenes son la parte más importante de las comunicaciones en ese país, pero a pesar de que la tecnología ha avanzado enormidades, la estética ferroviaria se ha mantenido, con trenes de alto nivel, pero que aún conservan la apariencia de principios de siglo XX. Estos aparatos son tripulados por un conductor humano, que cuenta con la ayuda de sistemas robóticos-humanoides, llamados "auxiliares".

En el momento que nos ocupa, está surgiendo en esa realidad una nueva tecnología, los llamados "aerocrafts", que han resultado más eficientes y preferidos que los trenes, por lo que muchas líneas más pequeñas han tenido que cerrar. Un joven de nombre Sotetsu descubre que, de abrirse una nueva ensambladora de aerocrafts cerca de su comunidad, se generaría una fuerte contaminación del agua. En su búsqueda de ayuda, despierta accidentalmente a una auxiliar, volviéndose su dueño, y encontrándose con que "ella" está dispuesta a apoyarlo si él, a cambio, la ayuda a encontrar el tren en donde solía servir.

La historia tiene algunos elementos sexis, pero difícilmente podemos decir que esté destinado a mayores de edad, pues el guión se encuentra muy por encima del trabajo gráfico. La historia es compleja, pero no al grado de abrumar, y los personajes están bien trabajados. De entre todos ellos, sin duda la que de inmediato se gana al lector es Hachiroku, la auxiliar de vía, que nos presenta un contraste bastante curioso. Ella es parte de una máquina ya antigua y tradicional, por lo que suele ser muy (valga la redundancia) tradicional, conservadora y necia como una anciana orgullosa, pero con la apariencia, y en especial, la energía de una adolescente, lo que le ocasiona infinidad de dolores de cabeza al protagonista, pero no por ello deja de ser una "mujer adorable".

El juego está disponible en japonés, en presentación DVD, sin posibilidad de descarga, cuando menos en su primera etapa de lanzamiento, en la cual sólo será compatible para Windows -por ahora-. Existe la posibilidad, aunque no la seguridad, de que pudiera estar disponible en inglés antes de finales del año. En este caso, sólo nos queda esperar.

En resumen, ***Maitetsu*** es una visual novel bastante prometedora, tanto para aquellas personas que buscan algo diferente, pero con un dejo tradicional. Tiene unos toques de nostalgia, algo de sensualidad (sin abusar de ella), y en general, resulta bastante atractivo. Es una recomendación que no se puede dejar pasar.





HTC VIVE PRE

EL RIVAL MÁS PELIGROSO DE LAS VR

Por Judith D.

AL MENCIONAR EL NOMBRE DE HTC, LA MAYORÍA PENSARÁ EN LA MARCA DE SMARTPHONE CHINOS, PERO ESTE AÑO LLEGARÁ UN PRODUCTO QUE POCO TIENE QUE VER CON LA TELEFONÍA CELULAR, Y SÍ, MUCHO CON EL VR (REALIDAD VIRTUAL), PARA ALEGRÍA DE MUCHOS GAMERS Y DE UNA REDACTORA ADICTA A LAS COMPRAS.



Me refiero a las gafas *Vive Pre*, las cuales han sido desarrolladas en conjunto con el gigante de la distribución digital de videojuegos, Valve, quien en su desarrollo, ha incluido un conjunto de tecnologías, que bien podrían darle este año la victoria como la rival más fuerte de la próxima avalancha de gafas VR, destronando, inclusive al principal exponente de esta tendencia tecnológica, el *Oculus Rift*.

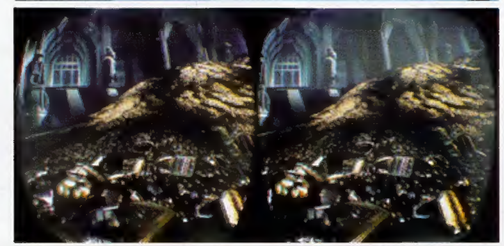
PERFIL BAJO, ALTAS EXPECTATIVAS

En la versión más reciente, presentada a principios de año, en un evento independiente a la feria tecnológica *Electronic Consumer Show* (CES), estas gafas dan un paso más en relación a sus competidores, añadiendo sensores de mapeo, que analizan la profundidad de la habitación en la que nos encontremos, dándonos la posibilidad de jugar en un entorno inspirado en el mundo real, al tiempo que evita accidentes cuando los más traumados empiecen a correr por la habitación (aunque el cable será una limitante).

La cámara frontal nos permite explotar que el concepto de realidad aumenta, o simplemente revisar nuestro entorno físico y material, sin tener que quitarnos el dispositivo.



El visor se compone de un par de pantallas con una resolución independiente C/U de 1080p, a una frecuencia de 90 FPS. El paquete incluye el visor, dos estaciones base Lighthouse (las cuales mejoran la sensibilidad del movimiento), dos controles para interactuar en los mundos virtuales (aunque el sistema detecta muy bien la posición de las manos), y tres títulos para jugar en cuanto conectes las *Vive Pre* a tu PC (driver para MAC aún sin anunciar).



Vive Pre es una seria opción a tener en cuenta, en esta próxima guerra de gafas destinadas a la realidad virtual, que se suscitará a lo largo de 2016, aunque no es una de las opciones más económicas (799 dólares), si es la más atractiva, por lo que si planeas sangrar tu tarjeta de crédito, éste es un buen pretexto para hacerlo. Wiiiiiiiiii. . .





MIN

Por Izzaki

[Estudio Syanne]
Lorena Velasco Terán
Mauricio Sánchez S

JET

UNA MELODÍA DE NOSTALGIA Y AMISTAD

DE VEZ EN CUANDO NOS ENCONTRAMOS CON UNA HISTORIA QUE NO SÓLO NOS ENTRETIENE, SINO QUE NOS CONMUEVE Y SEDUCE CON SU ARTE. ASÍ ES MINUET, UN MANGA DE PRODUCCIÓN MEXICANA, QUE ENTRA POR LOS OJOS Y SE QUEDA EN EL CORAZÓN. UNA INTENSA HISTORIA QUE HA CREADO MUCHAS EXPECTATIVAS Y QUE PROMETE NO DECEPCIONAR A QUIENES SE ADENTREN EN SUS PÁGINAS. ¡CONOZCAMOS EL NUEVO PROYECTO DE ESTUDIO SYANNE!

LA HISTORIA

Minuet es una semblanza de amistad, guiada por las notas de la guitarra y el violín. Es la historia de Danna, una chica que cree que cada persona tiene un sonido que los hace únicos, Este manga fue escrito por **Mauricio Sánchez Serrano**, mientras que los dibujos corren a cargo de **Lorena Velasco Terán**.

BUSCANDO TU SONIDO

Natalia está tocando la guitarra cuando una chica de nombre Danna se le aproxima y le propone que unan sus sonidos para formar una banda. Dudosa al principio, Natalia acepta, inspirada por la pasión que Danna, quien toca el violín, siente por la música.

Pronto, se unen Fausto y Sahid, completando así la banda, pero más importante aún, entre Danna y Natalia surge una amistad especial que sin embargo no durará por siempre, ¿o sí? La música es capaz de conectar a las personas de una manera tan fuerte que rompe todo tipo de obstáculos.

MÚSICA PARA LEER

Estudio Syanne nos cuenta que éste es uno de los proyectos más ambiciosos que han realizado, y que presentó todo un reto, pues hacer una historia de música en un medio donde ésta no puede escucharse, hace que el autor se valga de otros elementos para lograr que cada lector escuche Minuet dentro de su cabeza.

Siendo diseñadores de ropa, los integrantes de Syanne usaron este elemento para expresar la forma de ser de sus personajes y de paso darles a cada uno un look especial. Danna, por ejemplo, tiene un aire dark/punk, mientras Natalia es más grunge, Sahid tiene un estilo étnico y Fausto refleja el visual kei.

UNA GRAN APUESTA

La edición e impresión de Minuet corrió por cuenta de la editorial independiente ***Doon Mangazine***, que, como parte de sus nuevas popuestas, está apostando a imprimir historias completas, con gran potencial como Minuet, que contó con un evento para conmemorar su estreno en el Coffine Gurunaru, donde también se llevó a cabo una rueda de prensa, con varios medios dedicados a las noticias otaku.

Minuet ya había sido publicada dentro de la revista Doon Mangazine, donde en cada edición se recopilan varios mangas, pero el tomo único de esta historia no sólo contiene el manga, sino un epílogo que aporta un cierre magistral a la historia, bocetos con datos extras de los personajes y una galería completamente a color en la que participaron varios artistas mexicanos.

UNA HISTORIA CERCANA

Proyectos como Minuet demuestran que no es necesario sacar a nuestros personajes y sus historias del país para hacerlas fantásticas e interesantes. Danna y Natalia caminan por las mismas calles donde alguna vez tú o yo hemos pasado, usan el metro y viven en una ciudad de la que muchos somos parte.

Minuet suena distinto para cada quien, mezclando la tristeza, los sueños y las alegrías que se viven cuando encontramos la amistad entre las notas de una canción. Este manga refleja la calidad de historias y arte de la que son capaces los autores mexicanos. ¡Que no te cuenten! Lee Minuet y comprueba tú mismo el poder que tiene la música.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!

CONTACTO
https://www.facebook.com/Minuet





-GIORGIA COSPLAY-

CALIDAD Y MUCHA PASIÓN

Por Izzaki

IMPONENTE Y ORIGINAL, ASÍ ES ESTA COSPLAYER ITALIANA, QUE CUENTA CON UNA GRAN TRAYECTORIA Y QUE HA SIDO CAMPEONA DE *WORLD COSPLAY SUMMIT*, PERO SOBRE TODO, QUE SIEMPRE MANTIENE EL ENTUSIASMO POR CREAR UN NUEVO TRAJE Y CONVERTIRSE, POR UN MOMENTO, EN LOS PERSONAJES QUE MÁS AMA ¡CONOZCAMOS MÁS SOBRE ELLA!

SIEMPRE EN ASCENSO

Giorgia empezó su carrera sin saber realmente mucho sobre cosplay, simplemente guiada por el entusiasmo de vestirse como uno de sus personajes favoritos, en este caso Sailor Mars, su primer cosplay. Esto fue en 1997, en ***Lucca Comics&Games***, una de las convenciones más importantes de Italia. A partir de entonces fue mejorando y volviéndose cada vez más conocida, al punto de aparecer en varios programas de televisión italianos y extranjeros, y posar en la revista ***Vogue*** como la Mujer Maravilla.

OTAKU Y MÁS

Giorgia ama la cultura popular, desde películas como ***Harry Potter*** y ***Volver al Futuro***, hasta todo tipo de anime, como ***Sailor Moon***, ***Doremi***, ***Urusei Yatsura***, ***Dragon Ball*** y muchos más. De hecho, la cosplayer posee una envidiable colección que incluye libros de arte, manga, figuras, accesorios y artículos de edición limitada.

EL COSPLAY COMO PARTE DE SU VIDA

Podemos ver a Giorgia transformarse en cada personaje que interpreta, pero ¿cómo lo logra? Parte de su éxito radica en que pone gran atención en los detalles. Cuando decide hacer un personaje recopila todas las imágenes que puede de éste, e incluso compra figuras de acción, para poder estudiarlo desde todos sus ángulos.

Ella menciona que algunos de los secretos para lograr un buen cosplay, es elegir al personaje que te apasione, escoger buenos materiales para la confección del traje y de los accesorios, y como extra, un buen fotógrafo, que saque una excelente sesión de tu cosplay, así que tomen nota.

EL ENCANTO DE LA VIEJA ESCUELA

Las series favoritas de Giorgia, en su mayoría, son de los ochentas (incluso anteriores), y eso lo vemos reflejado directamente en los personajes que escoge para hacer cosplay. Uno de sus más conocidos e impresionantes es el de ***Demonbird*** Siren de ***Devilman***, con el que ganó el primer lugar individual del WCS de 2005 en Nagoya, Japón. Otro muy conocido también es el de Alcyone de ***Magic Knight Rayearth***, que la llevó una vez más a las reñidas finales del ***World Cosplay Summit***.

La verdad es que pocas cosplayers interpretan personajes femeninos tan sexis, intrépidos y mortales como ella. Los invito a verla como Fujiko (***Lupin III***), Black Widow (***Avengers***) o Lara Croft (***Tomb Raider***)

Y para que vean que Giorgia no sólo hace cosplay de chicas sexys, cabe destacar su genial interpretación del Barón Ashura (***Mazinger Z***), tan bien lograda que pareciera estamos viendo al personaje en vivo.

A FUTURO

A pesar de su gran éxito, confiesa que en algún momento se retirará de la escena del cosplay, pues quiere ser recordada en su mejor etapa, aunque eso no significa desaparecer, pues quiere seguir como presentadora, además de destacar con sus talentos de actriz de doblaje, cantante y en la actuación.

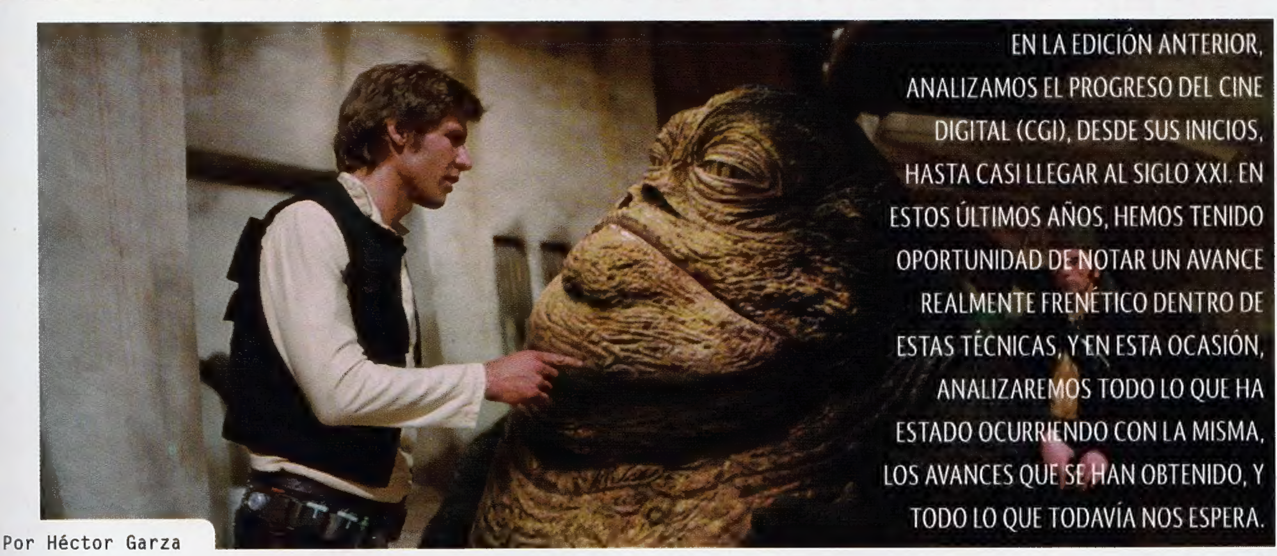
FIEL A SÍ MISMA

Auténtica, alegre y sobre todo profundamente apasionada por lo que hace, Giorgia de inmediato nos contagia su seguridad, sensualidad y gusto por aquellos personajes que marcaron la infancia de más de uno ¡Síguela de cerca en sus redes sociales!

http://www.giorgiacosplay.com/
https://www.facebook.com/giorgiacosplay/
https://www.instagram.com/giorgiacosplay/?hl=es



DESARROLLO DE LA ANIMACIÓN DIGITAL EN EL CINE



EN LA EDICIÓN ANTERIOR, ANALIZAMOS EL PROGRESO DEL CINE DIGITAL (CGI), DESDE SUS INICIOS, HASTA CASI LLEGAR AL SIGLO XXI. EN ESTOS ÚLTIMOS AÑOS, HEMOS TENIDO OPORTUNIDAD DE NOTAR UN AVANCE REALMENTE FRENÉTICO DENTRO DE ESTAS TÉCNICAS, Y EN ESTA OCASIÓN, ANALIZAREMOS TODO LO QUE HA ESTADO OCURRIENDO CON LA MISMA, LOS AVANCES QUE SE HAN OBTENIDO, Y TODO LO QUE TODAVÍA NOS ESPERA.

Por Héctor Garza

En los primeros años de los noventas, la tecnología CGI permitió crear mejores cintas, pero a finales de esa década, se comenzó a utilizar para mejorar las ya existentes. En 1997, **George Lucas** lanza a la pantalla la trilogía ***Star Wars: Special Edition***. Gracias a la nueva tecnología, no sólo pudo mejorar muchas de las escenas existentes, sino incluso agregar otras. Destaca, incluir varias criaturas en ciertos momentos, que hicieron que se vieran mucho más dinámicas que la original (aunque no muy realista).

Otro de los avances que crecieron enormemente después del año 2000, fue la tecnología ***motion capture***. Básicamente, permite tomar los movimientos de un actor real, y trasladarlo fielmente a una pantalla, dándole un mayor realismo. La cinta que abrió el campo en ese sentido fue ***Final Fantasy: The Spirits Within***, que consiguió un nivel de verosimilitud que no se había visto anteriormente.

Este caso llamó especialmente la atención pues, al ser basado en un videojuego, la "apariencia computarizada", sirvió para mantener la misma línea. Para 2004, los programas habían avanzado a tal nivel, que no sólo duplicaban los movimientos de los actores, sino las mismas apariencias, algo que tuvimos ocasión de ver en ***El Expresso Polar***.

En 2009, la tecnología del motion capture dio un nuevo salto, que visualmente fue uno de los más espectaculares. En ***Terminator: Salvation***, **Roland Kickinger** interpretaría al T 800 modelo 101, sobreimponiendo la cara de Schwarzenegger (previamente rejuvenecida), para dar la apariencia del original. Muchos espectadores se vieron impactados por el mismo, pues era prácticamente imposible distinguir la diferencia. Para 2010, se usó la misma técnica, para crear una versión más joven de Jeff Bridges, en ***Tron Legacy***.
Como podemos ver, la situación de las películas digitales han avanzado notablemente en el transcurso de estos últimos años, y podemos estar seguros que esto no se detendrá, por lo que seguramente tendremos varias sorpresas para el futuro próximo. Lo que si tenemos claro, es que esta tecnología cinematográfica ha llegado para quedarse.





EL *MOTION CAPTURE*, ES UNA TÉCNICA INSPIRADA EN EL ROTOSCOPIO, INSTRUMENTO UTILIZADO AMPLIAMENTE POR EL ANIMADOR **RALPH BAKSHI** EN 1978, EL CUAL PERMITÍA DIBUJAR SOBRE PIETAJE DE ACTORES REALES, CONVIRTIENDO SUS MOVIMIENTOS EN PERSONAJES ANIMADOS SOBRE CELDAS DE ACETATO.









LA PUERTA QUE LO CAMBIARÁ TODO

DIVINE GATE

Por Izzaki

DIVINE GATE COMENZÓ COMO UN JUEGO PARA SMARTPHONES DESARROLLADO POR ACQUIRE EN 2013, Y AHORA PODREMOS DISFUTAR DE LA VERSIÓN ANIMADA DE ESTA HISTORIA. DETRÁS DE LA TÍPICA TRAMA DE CHICOS CON PODERES, HAY TODO UN ENREDO DE CONSPIRACIONES, MENTIRAS Y TERRIBLES SECRETOS QUE SE IRÁN REVELANDO POCO A POCO.

EL NUEVO ORDEN MUNDIAL

Una misteriosa puerta, conocida como Divine Gate, se abrió cambiando por completo la vida como la conocemos, y tres mundos, el nuestro, donde viven los humanos; el mundo celestial, donde viven las hadas y el mundo de los demonios, se han unido en uno solo, creando caos, por supuesto, para intentar regular esto, los dirigentes de los tres mundos han formado el Consejo Mundial.



En la Tierra mientras tanto, han surgido personas con habilidades especiales que les permiten controlar los elementos, son conocidos como Adapters, y muchos de ellos, con temor pero sobre todo con curiosidad, buscan la Divine Gate, pues se cuenta que quien cruce esa puerta, cumplirá todos sus deseos.

Accidente en el tren

Un día, mientras los pasajeros viajan en tren, son atacados por un Adapter usuario del fuego, en el mismo ferrocarril se encuentran Akane y Midori, quienes también son Adapters, pero antes de que siquiera se den cuenta de que algo anda mal, un misterioso chico rubio y serio se hace cargo del atacante, usando sus poderes de agua.

Akane, usuario del fuego, y Midori, alegre chica usuaria del agua, son estudiantes en la Academia del Consejo Mundial, donde se prepara a personas con habilidades especiales. A ambos se les encomienda reclutar al chico misterioso, cuyo nombre es Aoto.

[illegible] gente con necesidad.

Pero antes de que los chicos inicien una nueva discusión, un robot que patrullaba la zona enloquece y empieza a destruirlo todo, por lo que Akane y Aoto se ve obligados a pelear juntos usando sus poderes de Adapter para controlar la situación. Pronto se les une Midori y los tres actúan como un verdadero equipo.

Parece que al fin Aoto se integrará a la Academia, aunque no por eso deja de intrigar a sus compañeros, que, en un esfuerzo por saber más de él, buscan información suya en la base de datos de la Academia, enterándose de rumores aún más oscuros sobre el misterioso chico.





Sombras del pasado

La forma de ser, fría y distante de Aoto, y su continuo rechazo a estudiar en la Academia tienen una razón. Se rumora que hace cuatro años, él mató a sus padres. Desde entonces el chico se aísla del mundo y vaga en una continua tristeza, juzgado por aquellos que lo creen un asesino. Sin embargo, lo que en verdad pasó es que los padres de Aoto lo trataban como animal, manteniéndolo siempre lejos y en malas condiciones. Quizá sí llegó a desear matar a sus padres, [illegible] desapareciendo en la Divine Gate y dejándolo con la culpa. [illegible] a nadie, y sólo un niño misterioso, que únicamente él puede ver, sabe la verdad.

Opuestos

Para Akane, su papá era su héroe, y cuando éste murió en un supuesto accidente durante un experimento que realizaba, se volvió su inspiración. Tal vez es por esto que le tiene resentimiento a Aoto y no comprende cómo pudo matar a sus padres.

Una vez más, un hada del agua, profesora de la Academia, Midori y Akane invitan a Aoto a unirse a su escuela, para recibir una vez más una negativa.

Enfrentamiento en equipo

Más tarde, mientras Akane camina por un barrio pobre, se encuentra con un niño que le pide dinero, pero duda en darle algo pues no estará ahí siempre y cree que el niño se sentirá traicionado si le falla. En este lugar Akane se encuentra con Aoto, que conoce al niño, y por lo que se ve suele ayudar a la

Intervención divina

Arthur, el jefe de la Academia, le comunica a los tres chicos que tiene la llave para acceder a Divine Gate, lo que de inmediato echa a volar sus esperanzas, temores y deseos. En realidad lo que Arthur busca es destruir a Divine Gate para devolver al mundo a su estado original, sin embargo ¿será [illegible] divinas que tratarán de detenerlo. Cada quién tiene una ambición diferente relacionada a Divine Gate, ¿quién logrará alcanzarla primero?

Conclusión

Divine Gate es una historia bien hecha, con un mundo que rebosa de información y misterios. El estilo de dibujo es atractivo y aunque cae en algunos clichés, logra mantener el interés del espectador y guarda un par de cartas bajo la manga que hace que valga la pena verla.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!

Ficha técnica

Anime: Shonen
Género: Ciencia ficción, fantasía
Idea Original: Acquire
D[illegible] Noriyuki Abe
Diseño de personajes: Ichiro Uno
[illegible]
Estudio: Pierrot
[illegible]

Seiyuus:

Akane: Tetsuya Kakihara
Aoto: Soma Saito
Midori: Kanae Ito
[illegible]
Hikari: Ayana Taketatsu
Yukari: Sora Amamiya
Arthur: Yuichi Nakamura

BOKU DAKE GA INAI MACHI

Por Nozomu Rodríguez

ATRAPADO EN EL TIEMPO

¿NUNCA HAS TENIDO LA SENSACIÓN DE QUE HABRÍAS PODIDO EVITAR UNA DESGRACIA? ES DECIR, ¿NO HAS DESEADO, ALGUNA VEZ, PODER REGRESAR EL TIEMPO PARA AYUDAR A ALGUIEN? EL ANIME DE HOY NOS LLEVA A EXPLORAR ESTAS INCÓGNITAS Y, DE PASO, NOS MUESTRA CÓMO HASTA LA MÁS MÍNIMA ACCIÓN PUEDE CAMBIAR EL CURSO DE LAS COSAS.

HABLAMOS DE ***BOKU DAKE GA INAI MACHI (ERASED)***, LA SERIE ANIMADA BASADA EN LAS FAMOSAS NOVELAS DE **KEI SANBE**, LA CUAL SE ESTRENÓ EL 8 DE ENERO PASADO A TRAVÉS DEL BLOQUE NOITAMINA DE LA CADENA FU[illegible] TV. ¡[illegible]AMOS A VERLO!

[illegible]

[illegible] da de especial. De[illegible] trabaja [illegible]partiendo pizza y, de noche, avanza en su proyecto [illegible] se en [illegible] famoso [illegible]ngaka. Bueno, pensándolo bien, tal vez la [illegible]da de este [illegible] tan [illegible]al, da[illegible] que posee [illegible]

Esta habilidad consiste en que, cuando alguien a su alrededor está en peligro, Satoru es enviado unos segun[illegible] [illegible] cuando un camión fuera de control está por arrollar a [illegible] niño y el osado muchacho lo salva en el último segundo. [illegible] embargo, como resultado de su milagroso rescate, el joven [illegible] termina en el hospital.

[illegible] Airi, una chica de preparatoria y compañera suya en la pizzería; la otra es su madre, la señora Sachiko. Al ver a su [illegible] trau[illegible]tico de [illegible] cursaba el cuarto grado de primaria, tres de sus compañeritas de [illegible] fueron secuestradas y nadie supo de ellas.



Por ese atroz crimen fue arrestado y juzgado, un amable aunque un poco raro muchacho, llamado Jun, cosa que a Satoru le pareció una injusticia.

NUEVAS TRAGEDIAS

Al día siguiente del incidente del camión, "doña" Sachiko presencia cómo un hombre intenta secuestrar a una pequeña. La madre de nuestro héroe reconoce en el criminal al autor de las desapariciones de hace 18 años y, sin poder llamar a su hijo, es asesinada en ese mismo lugar.

Tras descubrir el cuerpo de su mamá en el piso de su casa, Satoru se ve en la mira de la policía, pues es considerado como el responsable de este nuevo delito. Sin embargo, unos instantes después, el poder del muchacho se activa y lo envía al año de 1988.

CICATRICES QUE NO SANAN

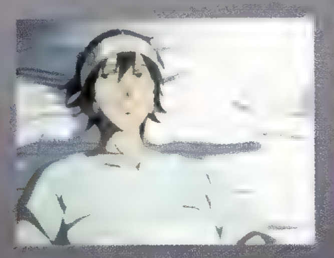
De vuelta en el pasado, Satoru se encuentra con su difunta madre y con todos sus amiguitos de la primaria. No obstante, no hay tiempo para felices reencuentros, pues sus compañeras corren un grave peligro y depende de él salvarlas de una muerte segura.

Según sus recuerdos, la primera niña en desaparecer fue Kayo, una solitaria chica, quien, aparentemente, sufre de maltrato en su casa. A partir de entonces, Satoru busca, por todos los medios, salvar a su amiguita, con los recursos limitados que tiene un niño de quinto de primaria.

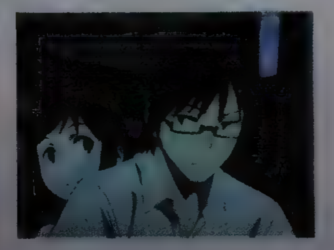
Sin importar sus esfuerzos, Kayo es secuestrada de todas maneras, lo cual hace que Satoru vuelva al presente, donde Kairi tiene sus propios problemas.











Al parecer, la chica conoce la clave para encontrar al verdadero asesino, por lo cual se ve envuelta en un incendio "accidental" que la deja malherida.

Para colmo de males, la policía anda tras las huellas del repartidor, por lo cual, la única manera de que nuestro héroe se libre de una acusación injusta, es [illegible] ¡huyendo al pasado! Milagrosamente, Satoru es transportado nuevamente a 1988, justo unos días antes de la desaparición de Kayo. ¿Tú que dices? ¿Esta vez sí logrará salvarla?. ¿Podrá ayudar a sus otras dos compañeras en peligro? ¡Te invitamos a descubrirlo!

[illegible]

Boku ga Inai Machi es una de las series más esperadas del año, y déjanos decirte que ha cumplido con todas las expectativas que levantó. Cada episodio te dejará con el alma en un hilo y pondrá a prueba tus habilidades detectivescas.

Podría decirse que el estilo de dibujo es simple. La animación, como era de esperarse, es magnífica y muy fiel a las ilustraciones del propio Sanbe.

Todo en esta serie es genial, lo único que le falta es que tú la cheques y te dejes llevar por su intrigante historia.

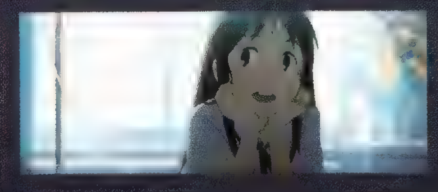


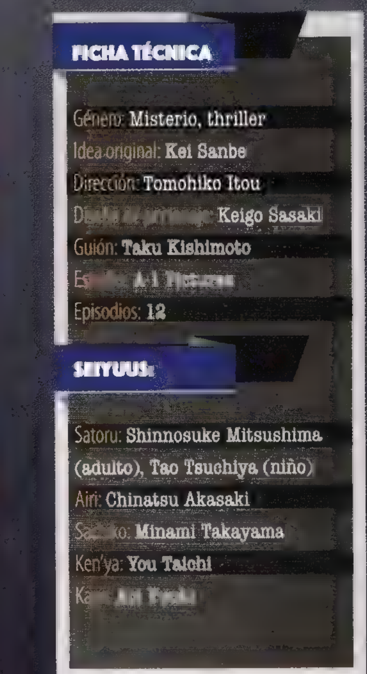












FICHA TÉCNICA

Género: **Misterio, thriller**
Idea original: **Kei Sanbe**
Dirección: **Tomohiko Itou**
D[illegible]: **Keigo Sasaki**
Guión: **Taku Kishimoto**
E[illegible]
Episodios: **12**

SEIYUUS:

Satoru: **Shinnosuke Mitsushima (adulto), Tao Tsuchiya (niño)**
Airi: **Chinatsu Akasaki**
Sa[illegible]o: **Minami Takayama**
Ken'ya: **You Taichi**
K[illegible]

HAI TO GENSOU NO GRIMGAR

RECUERDOS QUE SE ESFUMAN

Por Nozomu Rodríguez



EL 11 DE ENERO, SE ESTRENÓ EL PRIMER CAPÍTULO DE LA ADAPTACIÓN AL ANIME DE LAS NOVELAS LIGERAS ESCRITAS POR **AO JUUMONJI**, TITULADA ***HAI TO GENSOU NO GRIMGAR***. CABE MENCIONAR QUE ESTE ANIME LEVANTÓ MUCHA EXPECTACIÓN DESDE SU ANUNCIO EN EL OTOÑO DEL AÑO PASADO, YA QUE LAS NOVELAS EN LAS QUE ESTÁ BASADO SE HAN VENDIDO COMO PAN CALIENTE, DESDE SU PUBLICACIÓN EN JUNIO DE 2015, FECHA DESDE LA CUAL SE HAN PUBLICADO OCHO VOLÚMENES (Y CONTANDO).

Hai to Gensou no Grimgar es una aventura fantástica que recrea toda la emoción de un buen RPG, al puro estilo de los clásicos ***Dungeons & Dragons*** o ***Final Fantasy***, en los que cada personaje tiene una función específica. Pero, ¿para qué hablar más?, mejor, vamos a echarle un ojito.

¿DÓNDE ESTOY?, ¿QUIÉN ERES TÚ?

Un grupo de unos doce adolescentes despierta en medio de la oscuridad, al escuchar una misteriosa voz. Las tinieblas son tan densas que los infortunados muchachos no pueden ver ni siquiera a las personas que tienen a su lado. Nadie recuerda nada, ni de dónde vinieron, ni quiénes son. De pronto, una puerta se abre y les revela un encantador paisaje nocturno, en el que a lo lejos se divisa un pequeño pueblecito.

Ahí conocemos a nuestro protagonista, ***Haruhiro***, un chico flacucho y de párpados caídos, quien se encuentra tan desconcertado como sus compañeros. Por los atuendos que visten, podemos deducir que han sido transportados mágicamente a este reino de fantasía, desde el mundo real.

Pronto, aparece un par de guardias armados, el cual conduce a los jóvenes a la villa. Ya en el pueblo, dentro de una tienda, que también sirve como puesto de reclutamiento, una mujer transgénero les da la bienvenida a la tierra de Grimgar, su nuevo hogar.

El nombre de esta chica es Britanny, ella es la encargada de reclutar nuevos aprendices para la guardia fronteriza del reino. ¡Espera!, ¿cómo que guardia fronteriza? ¡Ah!, se nos olvidaba contarte que, en Grimgar, las poblaciones humanas se encuentran amenazadas constantemente por criaturas mágicas, como orcos, goblins y hombres lobo.

Al final, Britanny consigue que todos los chicos se unan al cuerpo de voluntarios de la guardia, después de advertirles que ésa es la única manera de conseguir dinero, y, por lo tanto, de sobrevivir.

DE PLANO, NO DAMOS UNA

De inmediato, Renji, un chico musculoso y malencarado, forma un equipo con los muchachos más fuertes del grupo, y parten hacia las afueras de la ciudad a cazar monstruos.

El resto de los chicos, por ser los más débiles, se ven en la necesidad de formar un equipo de excluidos. Pronto, un amable y bonachón muchacho, llamado Manato, toma el liderazgo del grupo, secundado por el gentil gigantón, Moguzo.

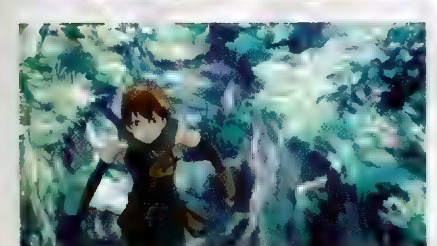
Nuestro grupo de héroes se da cuenta de que, para tener éxito en la cacería de monstruos, cada integrante del equipo debe aprender una habilidad especial. Así, Haruhiro se pone al cuidado de una sexi instructora para convertirse en ladrón, mientras que sus otros compañeros se unen a otros gremios.

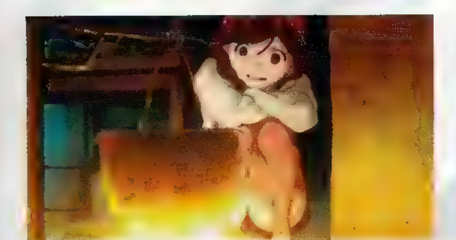
Por ejemplo, Manato, se convierte en mago blanco, Moguzo, en guerrero, la pelirroja Yume elige el camino de la cacería, la tímida Shihoru se vuelve hechicera, y el fanfarrón Ranta, se transforma en un caballero negro.

A pesar de sus nuevas habilidades, nuestros héroes no son capaces de matar siquiera a un débil goblin y se las ven negras en la ciudad, pues ahí todo cuesta plata y ésta sólo se consigue al cazar monstruos. Así, cansados y hambrientos, el equipo de Manato y Haruhiro aguarda una oportunidad para subir de nivel, mientras que la tragedia los acecha a la vuelta de la esquina.

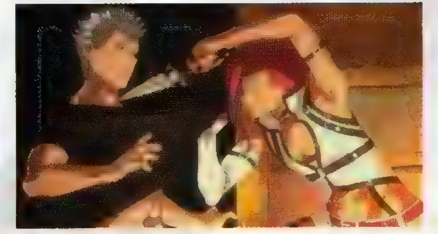
VALE LA PENA

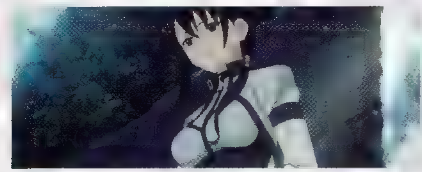
Lo primero que notarás al ver ***Hai to Gensou no Grimgar*** es la belleza de los paisajes, los cuales parecen haber sido pintados a mano con un pincel. Por otra parte, el diseño de personajes no está nada mal
Quizá la historia parezca poco original, especialmente después de que el tema de jugadores que son absorbidos por un RPG se está volviendo viejo. Sin embargo, esta serie añade un giro a la trama, pues los personajes no saben que no están en el mundo real.
Como sea, este anime está a la altura de las novelas que lo inspiraron y te hará pasar un muy buen rato mientras esperas los estrenos de primavera










BUBUKI BURANKI

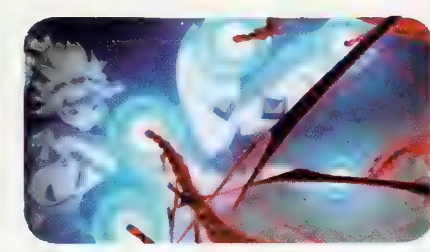
[BBK/BRNK] Por Izzaki

EL ARMA MÁS PODEROSA

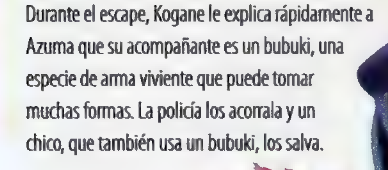
ESTE ES UN SHONEN EN TODA LA EXTENSIÓN DE LA PALABRA. EN ***BUBUKI BURANKI*** HAY ACCIÓN, COMBATES, Y UNA HISTORIA INTERESANTE ASEGURADOS. LA SERIE FUE CREADA PARA CELEBRAR EL DÉCIMO ANIVERSARIO DEL ESTUDIO ***SANZIGEN*** Y EL RESULTADO ES MUY BUENO, PUEDES COMPROBARLO TÚ MISMO A PARTIR DE ENERO DE ESTE AÑO, QUE FUE CUANDO SE ESTRENÓ ESTA SERIE ¡CONOZCAMOS MÁS DE LA HISTORIA!

UN AGITADO REGRESO

Azuma Kazuki regresa a Japón luego de diez años de estar fuera, y, sin saber por qué, es perseguido y capturado por la policía, que le habla de bubuki y de un corazón. Él no sabe a lo que se refieren, y antes de que la situación empeore, es rescatado por su amiga Kogane y un extraño ser que parece una mano con un ojo en medio.



Durante el escape, Kogane le explica rápidamente a Azuma que su acompañante es un bubuki, una especie de arma viviente que puede tomar muchas formas. La policía los acorrala y un chico, que también usa un bubuki, los salva.





Se trata de Hiiragi Nono, que llama a Azuma cobarde por estar fuera de Japón, y le dice que conoce la historia de su mamá y del accidente de hace diez años, en el que un buranki cayó a la Tierra.

Pero una tal Reoko Banryu cambió la versión de esta historia, dejando a Migiwa Kazuki, la madre de Azuma, como una asesina serial. Ahora lo que los chicos buscan es despertar de nuevo al buranki de Migiwa y contarles a todos la verdad.

LA VIDA EN EL CIELO

De pequeño, Azuma vivía junto con sus padres y su hermana gemela Kaoruko, en la Isla Takara, un lugar que flota a bastante altura sobre la tierra y está habitado por enormes robots llamados Buranki, que se encuentran dormidos. De cuando en cuando alguno despierta, y la madre de Azuma, los mantiene a raya con su poder, mismo que él y su hermana también tienen.

Un día, sin embargo, los Buranki despiertan, causando caos en la isla. Migiwa manda a su familia a la Tierra mientras se queda a controlarlos usando su buranki: Oubu.

EL GIGANTE DESPIERTA

Hiiragi, Kogane y Azuma se reúnen con dos chicas llamadas Kinoa y Shizuru en la azotea de un edificio, pero entonces un hombre del grupo de Reoko, llamado Shuzaku Matobai, se les enfrenta. Los chicos pelean con él mientras Azuma corre hasta la prisión donde es mantenido Oubu, el buranki de su madre, para descubrir que de éste sólo quedan los huesos.

Parece que después de todo no podrán usar a Oubu, pero finalmente, y ya en aprietos nuevamente, el poder de Azuma despierta y se activa su bubuki, que tiene la forma de una esfera. Entonces todo encaja, él tiene el del corazón, mientras que los de los otros chicos son las extremidades y juntos forman a Oubu.

LA PRIMERA PELEA

Pero un robot gigante caminando por la ciudad, de inmediato hace sonar las alarmas, y Reoko Banryu, en persona aparece, a bordo de su buranki, Entei, a enfrentarlos. Hiiragi le tiene gran rencor a Reoko, pues gracias a ella, los usuarios de bubukis son tratados como rebeldes y su padre perdió la cordura por esta razón. Guiado por su sed de venganza, Hiiragi inicia el ataque, pero el buranki de Reoko, a pesar de estar incompleto, es más fuerte y vuelve a hacer pedazos a Oubu.



Los chicos son atacados por Reoko, quien amenaza con quemarlos con el fuego de su buranki, pero entonces una calma y una seguridad que no había experimentado antes se apoderan de Azuma, quien, cumpliendo su función como corazón, organiza a los demás y vuelven a formar a Oubu, esta vez atacando todos juntos y derrotando momentaneamente a Reoko.

HACE DIEZ AÑOS

Cuando varios buranki cayeron a la Tierra, Reoko, con Entei se enfrentó a ellos, trayendo la paz, pero también con ella, un régimen de terror que nadie se ha atrevido a desafiar. Migiwa es la única que ha podido vencerla, por eso es que Reoko le guarda tanto rencor. Después de esa batalla, Migiwa se fue a la isla Takara, también conocida como el ***nido de buranki***.

Los chicos van a casa de Horino, una mujer que les cuenta esta historia. Ahí aprovechan para comer y descansar un poco, pero pronto vuelven los problemas. Hiiragi no acepta que Azuma tenga el corazón de Oubu, pues él se considera mejor líder. Los chicos pelean a golpes por el corazón de Oubu, pero esto no lleva a nada.

Luego Kogane le cuenta a Azuma que Hiiragi no es mala persona y que quiere cambiar el mundo, por su padre, que también peleó para detener a los burankis que cayeron del cielo pero que ahora es considerado un delincuente por ser usuario de buranki y se ha vuelto alcohólico.



LA BATALLA DE BUBUKI

Mientras duermen, Matobai vuelve a atacar a los chicos, y Kogane, quien recuerda que fue este mismo hombre quien mató a su padre, está dispuesta a vengarse. Matobai inicia entonces un duelo de bubukis, y el duelo no termina hasta que uno de los usuarios muere o es destruido.

Matobai tiene mucha más fuerza que Kogane, y la chica, frustrada, ve difícil el poder ganar la pelea. Sus compañeros, en especial Azuma, tratan de ayudarle, pero ningún bubuki puede interferir en un duelo.

Horino les sugiere que le dejen la pelea a Kogane y que los demás, mientras, aborden un tren secreto que los llevará a la isla Takara, pero Azuma no se siente bien dejando a la pobre Kogane a su suerte, así que ingenia un plan para distraer a Matobai en lo que el tren acelera y lo toma por sorpresa. El hombre, arrastrado por el tren, no tiene más remedio que rendirse y así Kogane gana el duelo.

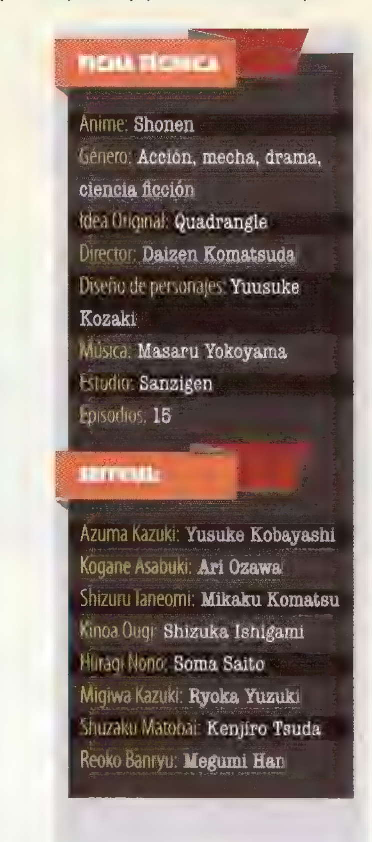
Los chicos, a bordo del tren esperan llegar sin más problemas a su objetivo, pero entonces Soya Arabashiri, otro de los hombres de Reoko aborda, ty reta a duelo a Kinoa, la mano izquierda de Oubu. El camino será largo ¿podrán realmente alcanzar su meta?

DESTACABLE

Lo primero que atrapa de *Bubuki Buranki* es su hermosa animación, seguida de sus llamativos personajes y su historia que mezcla *mechas*, un futuro distópico y un grupo de chicos que se rebelan contra el sistema.

No son argumentos que no hayamos escuchado, pero *Bubuki Buranki* los plantea de una manera convincente y original que hacen de esta serie, una de las mejores de la temporada.

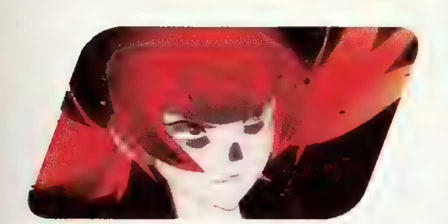
¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!

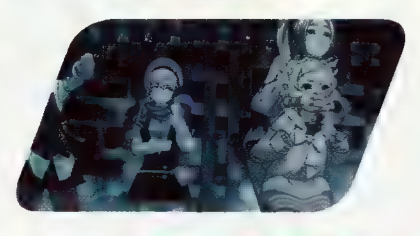

FICHA TÉCNICA

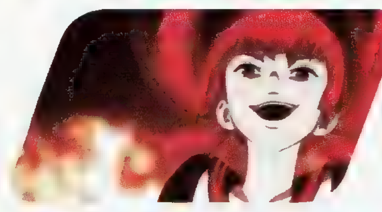
Anime: Shonen
Género: Acción, mecha, drama, ciencia ficción
Idea Original: Quadrangle
Director: Daizen Komatsuda
Diseño de personajes: Yuusuke Kozaki
Música: Masaru Yokoyama
Estudio: Sanzigen
Episodios: 15

SEIYUU:

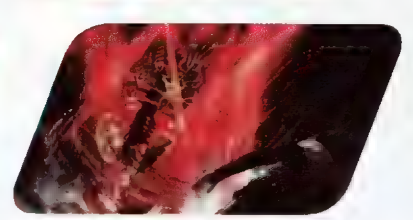
Azuma Kazuki: Yusuke Kobayashi
Kogane Asabuki: Ari Ozawa
Shizuru Taneomi: Mikaku Komatsu
Kinoa Ougi: Shizuka Ishigami
Hiiragi Nono: Soma Saito
Migiwa Kazuki: Ryoka Yuzuki
Shuzaku Matobai: Kenjiro Tsuda
Reoko Banryu: Megumi Han












KOUKAKU PANDORA

AVENTURAS CIBERNÉTICAS

Por Izzaki

ESTA HISTORIA, TAMBIÉN CONOCIDA COMO *PANDORA IN THE CRIMSON SHELL: GHOST URN*, ESTÁ BASADA EN EL MANGA CREADO POR **KOSHI RIKUDOU** Y **MASAMUNE SHIROW**. *KOUKAKU NO PANDORA* TIENE MUCHO DEL ENCANTO Y LA COMEDIA DE SERIES DE LOS NOVENTA, Y POR SUPUESTO, GRANDES DOSIS DE FANSERVICE.

LA CHICA ROBOT

Nene Nanakorobi es una simpática chica robot que viaja hacia la Isla Cenancle, un lugar lleno de lujo donde vive su tía. Pero en el camino la chica despierta la atención de Uzal, una científica e inventora, que de inmediato se interesa por su cuerpo, pues es raro ver cyborgs completos. Uzal viene acompañada de Clarion, su mascota robot, una chica seria con traje de maid y orejas de gato. Para Nene, Clarion es lo más lindo que ha visto en la vida y no para de abrazarla y decirle que es muy "kawaii", para horror de Clarion, que no le gusta mucho que la toquen.

UN RARO PRIVILEGIO

Apenas al bajar del barco, hay un atentado terrorista. Nene no sabe si correr hacia donde vive su tía o salvar a sus nuevas amigas. Se decide por esto último y entonces se entera que un grupo de chicas cosplay lideradas por Bunny, quien viste precisamente de conejita, son las responsables del atentado, usando robots a control remoto.

Clarion se enfrenta a ellas pero pierde un brazo en la batalla. Uzal, sin dejar nunca su pose cool, se da cuenta de que las cosas se ponen difíciles, así que le da a Nene el privilegio de usar el Pandora Device que está dentro de Clarion, con esto ella puede obtener la habilidad que necesite, sólo debe meter la mano bajo la falda de la chica gato. Por supuesto, esto apena mucho a ambas chicas (aunque emociona a Nene), así el pequeño motín termina, con las chicas rebeldes pidiendo ayuda a Uzal para detener a BUER, un robot en forma de una enorme esfera que se ha vuelto loco.

LA PRIMERA MISIÓN

Nene tiene el raro sueño de lograr la paz mundial, y aprovechándose un poco de sus buenas intenciones, Uzal le pide que junto a Clarion empiece a cumplir su sueño deteniendo a BUER. Tras ser arreglada de su brazo por unos cables que parecen tentáculos, Clarion se lanza al ataque mientras Nene es su guardaespaldas, pero la chica gato queda atrapada en el interior del robot, así que todo queda en manos de Nene.

La chica es apoyada por un grupo de pequeños robots llamados ***Gertsecommas***, que la ayudan a llegar hasta la unidad nerviosa central de BUER, que resulta ser un pequeño león pervertido y con tres piernas. Después de esta rareza, el robot es desactivado pero la guarida de Uzal empieza a colapsar, por lo que todas las chicas salen a la superficie.

SIMULACIÓN

Al salir de la guarida de Uzal, las chicas se encuentran rodeadas de policías, que tratan como rehénes rescatadas a Nene y Clarion mientras arrestan a las demás.

Nene y Clarion llegan a la casa, que más bien parece una fortaleza, de Takumi, la tía de Nene, que también ha cambiado su cuerpo por uno cibernético y ahora luce como una loli. Después de presentarse las tres van de compras. Todo va normal hasta que Takumi quiere tocar las orejas de gato de Clarion a cualquier precio, pero Nene no deja que cualquiera ande tocando a su chica, y menos si ella no quiere, así que activando el Pandora Device aleja a Takumi.

Nene se da cuenta que no están en el mundo real sino en una simulación creada por Takumi, así que la hackea y salen de ahí.

TRAS LA PAZ MUNDIAL

Mientras tanto, las chicas que antes trabajaban con Uzal están encarceladas, mientras todos creen que Uzal murió en el accidente con BUER. Bunny quiere ayudar a sus compañeras y le pide la llave de activación de BUER a Clarion y Nene para entregársela a Kurtz, que no se ve de buenas intenciones.

Nene y Clarion tratan de tener una vida normal en la isla, aunque siempre hay pequeñas dificultades que las hacen usar el Pandora Device para ayudar a los demás, desde cocinar hasta detener ladrones.

EN CONCLUSIÓN

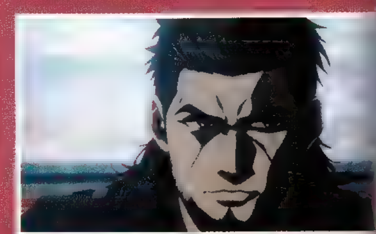
Si están esperando una trama profunda, en definitiva aquí no la encontrarán, pero sí disfrutan de la comedia, el ecchi y las chicas lindas por montones, entonces Koukaku no Pandora será su nueva serie a seguir cada semana.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe a todos!



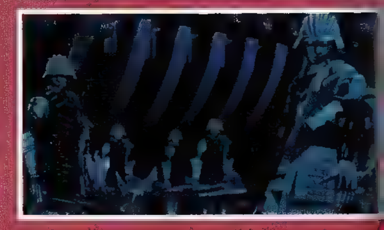

FICHA TÉCNICA
Anime: Seinen
Género: Ciencia ficción, comedia, ecchi, shoujo-ai
Idea Original: Masamune Shirow/ Koshi Rikudo
Director: Munenori Nawa
Diseño de personajes: Takuya Tani
Música: TECHNOBOYS PULCRAFT GREEN-FUND
Estudio: Studio Gokumi
13
Sanae Fuku
Manami Numakura
Uzal Delilah: Atsuko Tanaka
Marie Miyake
BUER: Junpei Morita

MUCHOS ESPERAMOS ANSIOSAMENTE LA ENTREGA NÚMERO 15 DE *FINAL FANTASY*, PROGRAMADA PARA SEPTIEMBRE DE 2016, PERO MIENTRAS, PODEMOS IRNOS PREPARANDO CON ESTA SERIE DE 6 ONA (ORIGINAL NET ANIMATION), PARA CONOCER LA HISTORIA Y MOTIVACIONES DETRÁS DE LOS PERSONAJES DE *FINAL FANTASY XV*.







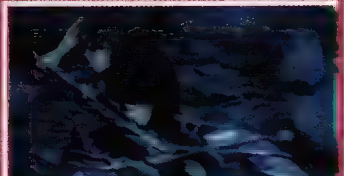
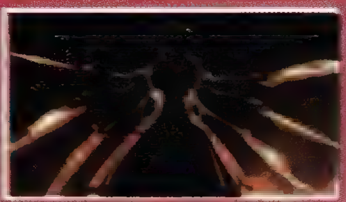


LA HISTORIA DETRÁS DEL VIDEOJUEGO

Por: [illegible]

FINAL FANTASY XV



La serie animada, compuesta por episodios de diez minutos, fue anunciada en el evento ***Undercovered: Final Fantasy XV***, llevado a cabo en Los Ángeles, California. El primer capítulo se estrenó en marzo y los demás estarán disponibles a lo largo del año hasta antes del estreno del videojuego. Hay que señalar que el episodio seis, será exclusivo de aquellos que compren la Edición de Coleccionistas del juego.

VIEJAS HERIDAS

Todo comienza cuando Noctis Lucis Caelum, de tan sólo ocho años, es atacado por un Marilth, que lo deja gravemente herido. Afortunadamente es rescatado por su padre, el Rey Regis Lucis Caelum CXIII. A pesar de que fue hace mucho, estas memorias aún siguen presentes en la mente de Noctis, que duerme un poco mientras viaja junto a sus amigos y compañeros Ignis, Gladiolus y Prompto.

Los cuatro hombres, a bordo de un auto, se dirigen hacia Caem, donde se encontrarán con Luna, prometida de Noctis. Pero primero, y a petición de Prompto, se paran a comer en un restaurante, que encuentran sobre la carretera.

EL MUNDO HA CAMBIADO

La chica que atiende reconoce al príncipe Noctis, y aunque no dice nada, Ignis y Gladiolus se ponen en alerta, pues se supone que nadie sabe que están viajando y todos creen que el príncipe, al igual que el Rey y Luna, están muertos.

Mientras comen sus hamburguesas, los chicos escuchan las noticias, donde dicen que Lucis está bajo control imperial, eso y una nave del imperio que sobrevuela el lugar, le hace pensar a los cuatro viajeros que su jornada, a través de tierras imperiales, será difícil.

LA ÚLTIMA NOCHE EN PAZ

El grupo se esconde de los soldados Niflheim. Mientras viajan, Noctis piensa en que Lucis y el Imperio de Niflheim siempre tuvieron conflictos, que estuvieron a punto de acabar cuando él estaba por casarse con Luna, pero todo fue una trampa para poder controlar Lucis. Noctis piensa en su padre y en que a como dé lugar, debe seguir con vida.

Los chicos acampan y comen pacíficamente, incluso se dan el lujo de bromear, y Prompto toma varias fotografías de Noctis, y del viaje. Todos se preguntan por cuánto tiempo serán capaces de estar juntos y en paz. Entonces Noctis agradece a sus tres compañeros, emprender junto con él, ese viaje.

EL ATAQUE

Ninguno de ellos, ni siquiera Noctis, tienen idea de cómo le va a Luna, y aunque no lo demuestra en su semblante serio y calmado, el príncipe es el más preocupado. Mientras siguen su camino en el auto, el grupo ve una nueva nave imperial y soldados Niflheim, que bajan de ella y deciden atacar, pues están bloqueando el camino por el que deben pasar.

Al principio parece fácil, con sus armas derrotan a los soldados con relativa facilidad, pero entonces una nueva nave les dispara desde el aire. De ella salen más atacantes y una misteriosa caja. De la cual emerge Marilith, el mismo monstruo que casi mata a Noctis cuando era niño. Pero esta vez será diferente, y el príncipe se lanza al ataque decidido a ganar.

Esta jornada apenas comienza y con ella los peligros, que tanto Noctis como sus tres compañeros tendrán que afrontar para recuperar su hogar.

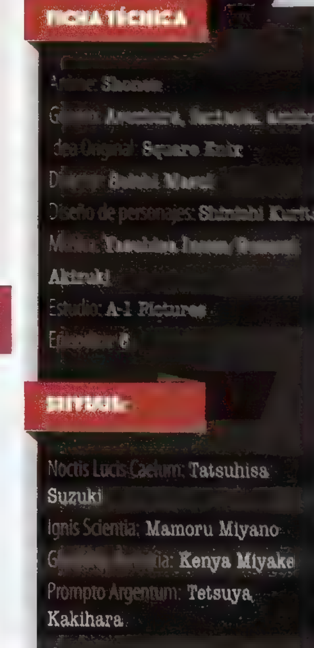
RAZONES

Hajime Tabata, director de *FFXV*, comenta que una de las razones para hacer esta serie, es que a diferencia de otros RPG, donde la historia se centra en cómo se conocen los personajes y forman un grupo, en *Final Fantasy XV* el grupo ya está formado. Y, a través de la serie, se busca que el espectador conozca a Noctis y a los demás personajes antes de jugar con ellos. Además de que en el videojuego no es tan fácil introducirnos en los pensamientos y sentimientos de un personaje, cosa que el anime logra muy bien.

EN CONCLUSIÓN

Brotherhood es una idea brillante para brindarnos una perspectiva diferente de esta nueva entrega de *Final Fantasy*, que no podríamos disfrutar de igual forma con el videojuego. La animación tiene buena calidad y la historia te atrapará ¡No te la pierdas!

¡Hasta la próxima y que la Fuerza te acompañe!





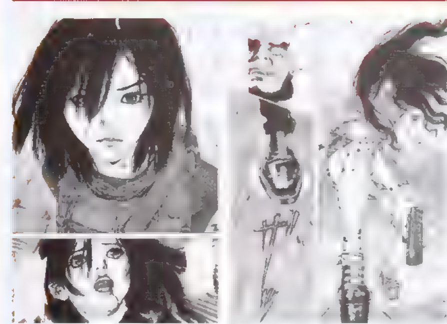
SUN-KEN ROCK

¿Y TÚ CREES QUE TIENES PROBLEMAS?

Por Nozomu Rodríguez



EL MES DE FEBRERO PASADO, LLEGÓ A SU FIN UNA LARGA HISTORIA DE CRIMEN, TRAICIÓN Y AMOR. NOS REFERIMOS A SUN-KEN ROCK, LA OBRA MAESTRA DEL MANGAKA SURCOREANO MUJIK PARK (CONOCIDO EN JAPÓN COMO BOICHI), LA CUAL SE MANTUVO EN CIRCULACIÓN DURANTE (NADA MÁS!) DIEZ AÑOS, DESDE SU ESTRENO EN 2006.





Sun-Ken Rock se convirtió, desde su primera edición, en la estrella de la subestimada publicación quincenal, ***Young King***, de la editorial japonesa ***Shounen Gahousha***. Pero, ¡espera! Antes de echarnos un buen chapuzón en esta intrigante historia, tenemos que advertirte que ésta es una aventura reservada sólo para lectores adultos, pues tiene una trama sumamente fuerte (¡ya verás si no!).

TODOS TIENEN UN SUEÑO

Ken Kitano es un estudiante común y corriente, de preparatoria; (bueno, más corriente que común), que vive su vida un día a la vez. La escuela no es precisamente su fuerte y prefiere pasar el tiempo buscando pleito con sus compañeros.

Sin embargo, todo cambia cuando conoce a una hermosa y delicada chica, llamada Yumi, quien, de inmediato le roba el corazón. Dispuesto a convertirse en el novio de su guapísima compañera, Ken la invita a salir y le confiesa su amor, sólo para ser rechazado, amable pero contundentemente (¡ouch!).

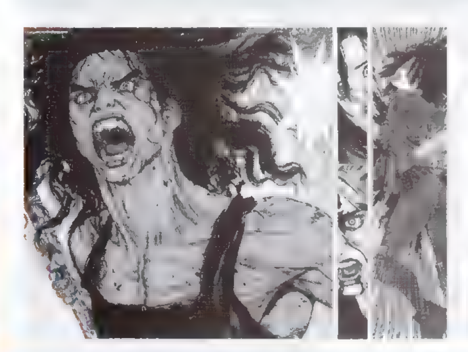
La linda chica le confiesa a Ken que su verdadero nombre no es Yumi, sino Yu-Min, que en realidad ella no es japonesa, sino coreana, y que pronto emprenderá un viaje a su natal Seúl para convertirse en oficial de policía. Pocos días después de la partida de Yumi (perdón, Yu-Min), nuestro héroe se encuentra desolado, pues, sin su princesa azul, la vida no vale nada.

Entonces, Ken decide dejar la escuela y ponerse a trabajar como loco, con un solo fin en mente: seguir a Yu-Min hasta Corea, y convertirse, él también, en policía. Así, después de un curso intensivo de coreano y varios meses de arduo trabajo, nuestro amigo vuela hacia la capital mundial del kimchi y el tae kwon do.

CUANDO LA REALIDAD TE GOLPEA

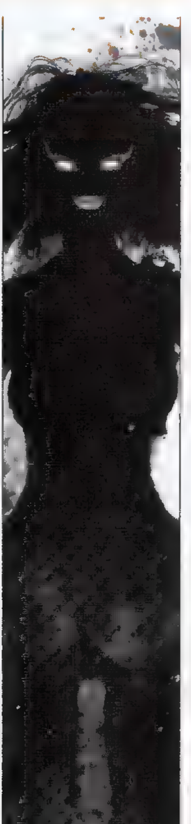
Un año más tarde, nos volvemos a encontrar con Ken, quien se ha convertido en el orgullo del departamento de policía de Seúl. ¡Es broma!, en realidad, tras un año de vivir en Corea, nuestro héroe ha sido rechazado por la academia de policía tantas veces que es difícil contarlas, se ha quedado sin dinero y su visa de turista ha expirado.

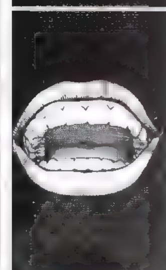
Sin haber logrado ninguno de sus objetivos, Ken se reencuentra con Yu-Min, quien se ha transformado en la más brillante oficial de toda la fuerza policial. Por miedo a que su antiguo amor piense que es un perdedor, el

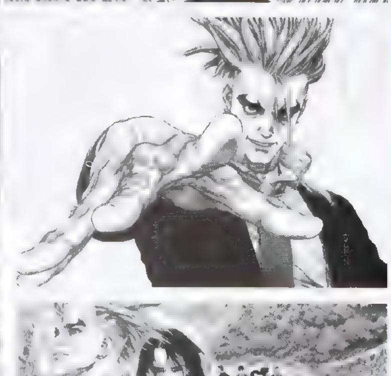








ojeroso joven le miente a su amiga e inventa que ha sido contratado por una empresa coreana de software.

Más tarde, Ken, ya sin casa y sin manera de volver a Japón, entra a un restaurante, donde un amable viejecito le regala un tazón de ramen. Entonces, unos tipos malencarados llegan al establecimiento y le exigen al abuelito una enorme cantidad de dinero a cambio de no asesinarlo. Ken, quien perdió a sus padres en un ataque de la mafia japonesa (yakuza, que le llaman), reacciona de inmediato y hace huir a los matones con todo lujo de violencia.

¡JEFAZO!

Al día siguiente, nuestro amigo despierta en un hotel de cinco estrellas, rodeado por unos elegantes caballeros. Se trata de la banda de mafiosos más peligrosa de la ciudad, una pandilla llamada Sun-Ken Rock, cuyo jefe invita a Ken a unírseles, después de haberlo visto pelear contra sus colegas.

Este extraño individuo, conocido en el bajo mundo como "Tae-Su Park", invita al aguerrido y desempleado muchacho a un desayuno que pronto se convierte en una reunión de negocios y, después, en una pelea a puño limpio. Tras una cruenta batalla, Ken no sólo se une a la banda, sino que se transforma en el mismísimo jefe.

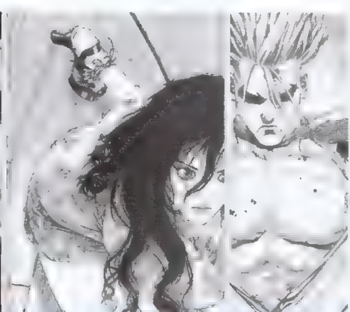
A partir de entonces, el nuevo jefe de Sun-Ken Rock inicia su carrera dentro del crimen organizado, al mismo tiempo que lucha por no ser descubierto por su amada Yu-Min. Lo que nuestro nuevo ***capo di tutti capi*** no se imagina, es que su amor platónico tampoco es una blanca palomita y tiene un oscuro pasado.

UNA SERIE MUY INTENSA

Sun-Ken Rock es un manga repleto de acción. Sin embargo, lo que más llama la atención de esta serie es su crudeza. No hay una sola página en la que no se cometa un crimen (desde un "inofensivo" fraude, hasta los más despiadados homicidios), por lo cual no queda duda de por qué está clasificada sólo para mayores de edad.

Si eres un lector experto, probablemente ésta sea la historia para ti, pues los diálogos abarcan gran parte de cada uno de los volúmenes. Las ilustraciones, por otra parte, son extremadamente explícitas y detalladas, tanto, que llegan a ser bastante impresionantes. En fin, ***Sun-Ken Rock*** es una estupenda opción para disfrutar de una muy buena lectura.






DESCARGA
TU APP

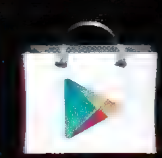





COLECCIONA





DISPONIBLES EN  


CONEXIÓN
MANGA
HAI TO GENSOU NO GRIMGAR
© AO JUUMONJI / EIRI SHIRAI / RYOUSUKE
NAKAMURA


CONEXIÓN MANGA

¿LOS **MANGAS** SON REALMENTE *"OBRA DE AUTOR"*?

Por Lobo

CUANDO HABLAMOS DEL MANGA DE *MAZINGER Z*, TODOS SABEMOS QUE ES OBRA DE **GO NAGAI**. CADA VEZ QUE MENCIONAMOS A *SAILOR MOON,* INMEDIATAMENTE SE NOS VIENE A LA MENTE EL NOMBRE DE **NAOKO TAKEUCHI**. MUCHAS VECES, EL MANGAKA ES TAN POPULAR COMO LOS MANGAS QUE REALIZA.



Sin embargo, por muy talentoso que sea un creador, le sería casi imposible entregar a tiempo su trabajo, si detrás de él o ella no estuviera un equipo profesional de editores, entintadores, dibujantes de fondos, etc., cuya labor, tristemente, muchas veces queda en el anonimato.

DEL MANGAKA-SAN AL ASISTENTE-SAN

Para poder cumplir con los apretados tiempos de entrega, en donde se deben realizar en promedio de 19 a 22 páginas semanales, la mayoría de mangakas tiene que contar con asistentes, los cuales tienen a su cargo varias tareas para "suavizar" la carga de trabajo del dibujante titular.

Por lo general, el mangaka sólo se dedica a "bocetear la acción", en los cuadros de cada página, y hacer "el dibujo base" de los personajes, pasándoles las páginas en boceto a sus asistentes, los cuales completarán los detalles.

Así pues, mientras un asistente se dedica a terminar de entintar en detalle a los personajes, incluyendo los tonos negros de la ropa o los brillos elaborados del cabello, otro pondrá los globos de diálogos y uno más trazará las "líneas de acción" que vemos, por ejemplo, en los mangas de pelea.

Por supuesto, estos colaboradores también se dedican a poner los efectos en gris que se usan en el cielo, la ropa o los edificios y vehículos, los cuales, por cierto, también suelen ser trazados por uno que tenga el suficiente talento para hacer los llamados "escenarios de fondo".

Claro que una "situación ideal", sería que el mangaka pudiera tener un colaborador para cada tarea, lo cual aceleraría su trabajo, sin embargo el número de éstos, que tenga un dibujante dependerá de la cantidad de dinero que pueda desembolsar, pues el su sueldo sale del bolsillo del mangaka y, por lo regular, en promedio sólo puede costear de tres a cinco, los cuales, muchas veces deberán hacer varias labores a la vez.

Es obvio que el sueño de muchos colaboradores es convertirse en mangakas, algo que algunos logran, como el caso de **Eiichiro Oda** (creador de *One Piece*) quien inicio como asistente de **Nobuhiro Watsuki** (*Rurouni Kenshin*).

Sin embargo otros asistentes no corren con la misma suerte y terminan como ayudantes de un mangaka de "por vida", esto debido, en gran parte a que algunos mangakas llegan a compenetrarse tan bien con sus ellos, que prácticamente se vuelven su "equipo de trabajo permanente".

Como ejemplo tenemos a **Jiro Maruden** y **Yutaka Abe**, los cuales han sido asistentes del mangaka **Gosho Aoyama** (*Detective Conan*), por décadas; de hecho Yutaka Abe –quien soñaba con ser mangaka-, fue quien introdujo a Gosho Aoyama al mundo del manga y ahora, irónicamente, Aoyama es un mangaka famoso y Abe es su asistente.



Otros dibujantes se vuelven tan buenos en su labor de ayudantes, que simplemente renuncian a su sueño de convertirse mangakas, y se dedican a ser "especializados" de tiempo completo, por ejemplo, se dice que, además de sus asistentes regulares, Go Nagai, solía contratar a un especializado en helicópteros y vehículos militares.



Ciertamente si no fuera por la "asistencia de los asistentes" —valga la redundancia-, los mangakas no podrían entregar su trabajo a tiempo —o definitivamente no podrían entregarlo-. Por desgracia, aunque todos saben que los mangakas tienen asistentes que les ayudan a completar su labor, el desempeño de estos rara vez es reconocida públicamente.

UNA HISTORIA, VARIOS AUTORES

Por supuesto, muchos deben pensar que si bien el manga que vemos publicado no es obra de uno, sino de varios talentosos dibujantes, al menos el mangaka tiene el merito de ser el autor original de la trama, lo cual es verdad, hasta cierto punto.

Si bien, él es quien crea la historia original, la cual presentará en la editorial para la cual trabaja, al final será el editor que se le asigna al mangaka el que decida aceptar el publicar su historia o rechazarla, por considerarla poco atractiva. Claro que si el editor decide dar "luz verde" a la obra presentada por el mangaka, ésta sufrirá ciertos cambios que el editor considere necesarios, para hacer la historia más interesante, o que se ajuste a los parámetros de la editorial, al grado que la idea original, que presentó el mangaka al editor, muchas veces no será la misma que el público termina viendo y haciéndola su favorita.

Por supuesto, la labor del editor no terminará aquí, y de hecho, por todo el tiempo que el manga sea publicado, éste trabajará en íntima colaboración con el mangaka, aceptando o rechazando historias, modificándolas; incluso aportando ideas de cómo debería desarrollarse en el futuro.

Algunos editores se involucran tanto en el trabajo del mangaka, que incluso sus observaciones son decisivas en el desarrollo exitoso de los personajes, tal es el caso de **Kazuhiko Torishima**, editor por muchos años de **Akira Toriyama**, y al cual dio ideas como la de hacer de *Arale*, la protagonista de *Dr. Slump*, e incluso, el mangaka **Masakazu Katsura**, afirma que muchas de las ideas finales de su famoso manga *Video Girl Ai,* fueron aportaciones del editor **Torishima**.

Y es que la importancia del editor en la realización de un manga es en verdad fundamental, no sólo porque sirve de "jefe", que hace que el mangaka cumpla con sus tiempos de entrega, sino que, cuando un manga tiene dos autores (escritor y mangaka), el editor trata de hacer que las ideas del guionista y el dibujante no choquen, sino que se "fusionen" correctamente.

Esto lo ejemplifica claramente el editor **Koji Yoshida**, el cual serviría de "mediador", entre el mangaka **Takeshi Obata** y el escritor **Tsugumi Oba**, cuando estos "trabajaron juntos" en *Death Note*, pues de hecho estos dos talentosos creadores nunca se reunieron para discutir la trama de este manga, sino que era el editor Yoshida quien revisaba la trama con el escritor Oba, y después llevaba el guión al mangaka Obata quien se dedicaba a hacer el dibujo, el cual, por supuesto, era también revisado por Yoshida.



Y he aquí el otro punto importante sobre la labor del editor, pues éste no sólo se dedica a "meterse en la trama" y en el desarrollo de personajes, como ya hemos visto, sino que además, su obligación es revisar los bocetos preliminares del manga, antes de que éste pase a la fase de elaboración, por parte del creador y sus asistentes, primero para ver si el guión creado por el mangaka, -con ayuda del editor-, fue pasado fielmente al boceto, y segundo, para revisar que la calidad del dibujo no decaiga de una entrega a la otra.

UN PERFECTO TRABAJO EN EQUIPO

Con todo lo descrito anteriormente no se pretende demeritar el trabajo del mangaka, pues a fin de cuentas es cierto que éste es quien aporta la idea principal y pone su estilo particular e inconfundible en el dibujo y en los personajes que crea, eso sin contar que es su nombre el primero en estar en boca de todos, cuando un manga suyo tiene éxito o fracasa.

Más bien, los puntos expuestos son para que se reconozca, que gracias en gran medida a los asistentes y a los editores, que podemos disfrutar plenamente de nuestros mangas preferidos, agradecimiento que rara vez se les da a estas personas, por estar "detrás del escenario", y es que, a fin de cuentas, la razón por la que la industria del manga ha tenido gran éxito a nivel mundial, es al perfecto trabajo de equipo entre ***mangaka-editor-asistentes***, que da, la mayoría de veces, grandes obras de calidad para el disfrute del público.

¡OTAKU POR SIEMPRE, AKIBAKEI 4EVER!




CONEXIÓN MANGA
MOE-COLLE ARTBOOK
© DS MAIRU

LA MUERTE
EN LA VIDA DIARIA DE JAPÓN

Por Goji

NO HAY PAÍS EN EL MUNDO QUE NO TENGA SUS PROPIAS TRADICIONES Y SUPERSTICIONES RELACIONADAS CON LA MUERTE, SIN EMBARGO, EN JAPÓN, ESTE TIPO DE CREENCIAS ESTÁN TAN PROFUNDAMENTE ARRAIGADAS, QUE CASI SE PODRÍA DECIR QUE MUCHAS DE ELLAS CONTROLAN VARIAS DE LAS ACCIONES DE LA VIDA DIARIA DE LOS JAPONESES.

¡VAYA "ENSALADA" DE CREENCIAS!

En Japón pareciera que les gusta tener "todas las bases cubiertas" en cuanto a creencias religiosas se refiere, pues ahí se mezclan tradiciones sintoístas, budistas y hasta cristianas.

Para empezar, los japoneses, desde la antigüedad, creen en el *Yomi*, un sitio oscuro y tenebroso, lleno de podredumbre, al cual, según la religión Shinto, van los espíritus de todas –y que quiero decir todas– las personas al morir, sin importar qué tan malas o buenas hayan sido en vida.

Por supuesto, esta visión poco alentadora de lo que espera al morir, provocó que al llegar el budismo al Japón, en el año 552, se adoptara la idea de la reencarnación, y que el Yomi no era más que una especie de "horrible sala de espera del Más Allá", en donde las almas aguardaban a ser purificadas, para reencarnar.

Otra idea que traería el budismo, fue que si no se realizan los rituales funerarios apropiados al morir, su espíritu podía convertirse en un ***yurei*** (alma en pena), el cual regresaría para atormentar a los vivos.

LAS REGLAS PARA ENTRAR AL MÁS ALLÁ

Por lo anteriormente dicho, no es de extrañar que en la actualidad, más del 90% de los ***soshiki*** o funerales japoneses sean del tipo budista, en donde se tienen que seguir una serie de reglas muy específicas para el apropiado "descanso" del alma del difunto, en el "Otro Mundo".

Entre las más emblemáticas, se encuentra el vestir al difunto con un kimono, el cual se coloca de derecha a izquierda, es decir de forma inversa a como usan el kimono los vivos y cuando se está velando al cadáver, éste debe colocarse con la cabeza en dirección al norte, según las creencias budistas.

Los familiares del difunto deben ofrecerle incienso tres veces; y lo mismo harán los invitados en un lugar aparte, además de que los familiares y los invitados deben ir vestidos de negro.

Después de la cremación, sus parientes más cercanos tomarán con palillos los huesos sobrantes (los que no pudieron incinerarse), para depositarlos en la urna funeraria, en un ritual llamado ***kotsuage*** y es la única ocasión que está bien visto que dos personas tomen el mismo objeto con sus palillos, siendo los huesos de los pies los primeros que se colocan en la urna, y los huesos de la cabeza son los últimos en depositarse, para asegurarse que el difunto no pase la "eternidad de cabeza".

Finalmente, cuando se dejan las cenizas del difunto en la tumba familiar (Haka), se escribirá su nombre en el monumento de piedra central, al mismo tiempo que la familia del finado hará una donación a un templo budista, para que se le otorgue un nuevo nombre de esta religión (kaimyo) al difunto, para evitar que este "regrese", en caso de que se llegue a pronunciar su nombre terrenal.

Claro que esto no quiere decir que los parientes quieran olvidarse de su difunto para siempre, y de hecho, después del funeral se realizan diversos servicios religiosos para el descanso de su alma, eso sin contar que durante el festival budista ***Obon***, celebrado en el verano, se realizan diferentes rituales –limpieza de tumbas, colocación de ofrendas en el altar familiar (butsudan)–, para dar la bienvenida a las almas de los difuntos.

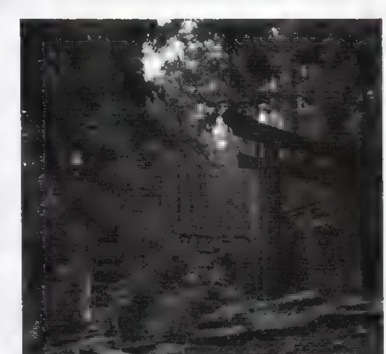




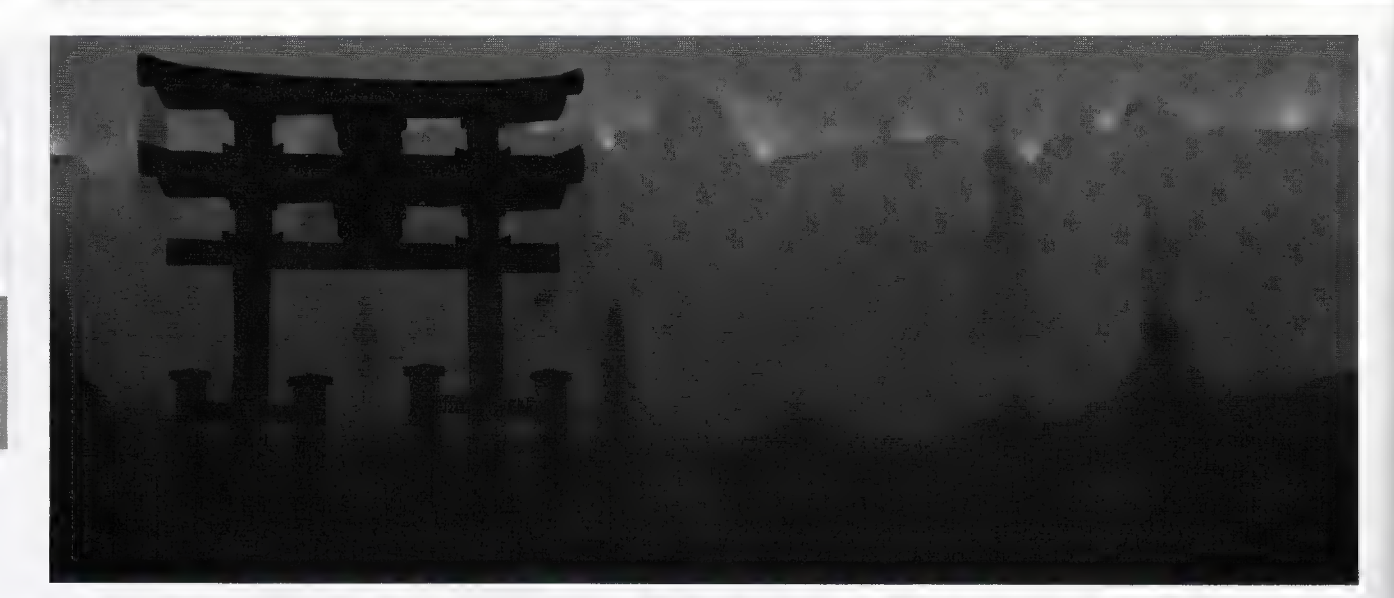












PARA EVITAR INVOCAR A "LA HUESUDA"

Así como en Japón hay rituales inalterables para el buen descanso eterno de las almas, hay otras reglas –o supersticiones si se prefiere- que los nipones siguen al pie de la letra con tal de evitar una visita de "La Parca".

Muchas de estas creencias tienen que ver con evitar realizar, en la vida diaria, acciones o rituales propios de los funerales japoneses, tales como usar un kimono al revés, dormir con la cabeza apuntando al norte –como se colocan los cadáveres-, clavar los palillos en un tazón de arroz, algo que sólo se hace en las ofrendas fúnebres, y escribir en rojo, pues generalmente este color se usa en las lápidas funerarias para grabar el nombre de una persona.

Por supuesto, el llegar a un evento festivo, como una boda, vistiendo de negro, se toma como mal augurio. Muchos japoneses piensan que realizar todas estas acciones, propias sólo de rituales fúnebres, puede acortar significativamente su vida.

A la par de estas creencias hay otras que podrían parecer un poco más extravagantes, pero que ciertamente muchos nipones no se atreven a "de-safiar", tales como no olvidar arrojar sal sobre ellos mismos, para purificarse, después de asistir a un funeral, o evitar cortarse las uñas en la noche, pues se dice que quien lo haga no podrá reposar en la tumba familiar.

En Japón hasta se procura evitar usar palabras o números que pudieran "invocar a la muerte", tales como el número 4 (shi), cuyo sonido es similar al de la palabra muerte (shi) en japonés, e incluso el regalar un simple peine se puede considerar como tratar de provocarle un mal al quien se le da este obsequio, pues la palabra peine (kushi) significa sufrimiento (ku) y muerte (shi).

En fin, si bien muchos de estos rituales y supersticiones pueden parecer raros a ojos extranjeros, éstos sólo demuestran el profundo respeto que los nipones le tienen a la muerte, a la cual, al mismo tiempo, buscan evitar el mayor tiempo posible, como todos en el mundo, para así tener una vida realmente plena.




CONEXIÓN MANGA
RO PARADE
A INUGAMI

TEMPLO ZENSHOAN

LA MORADA SAGRADA DE LOS YUREI

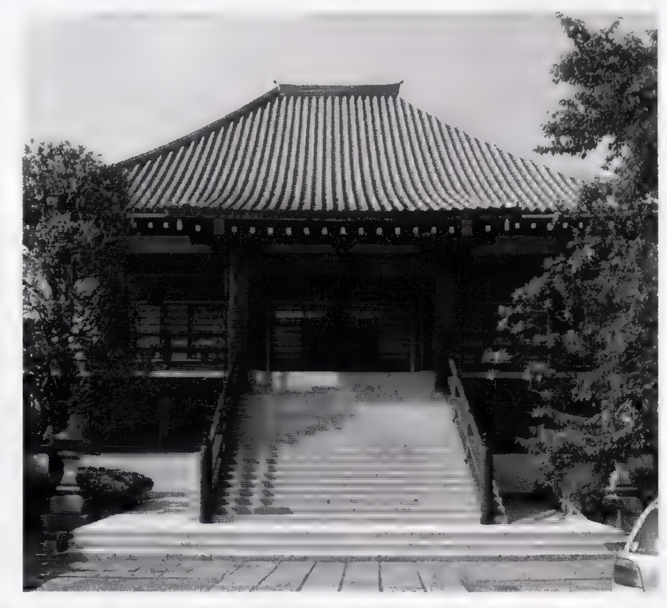
Por Lobo

Lo cierto es que en Japón hay una larga tradición de leyendas de terror, tanto así, que incluso ha habido "casas de los sustos", desde el Periodo Edo, pero más terrorífico que cualquier "casa encantada", está el ***Templo Zenshoan***, el cual posee una de las más grandes colecciones de pinturas yurei (fantasmas japoneses) del ***País del Sol Naciente***.

UN TEMPLO PARA HONRAR A LOS MUERTOS

En el año de 1868 se desarrollaría, en el Antiguo Edo, la ***Gran Guerra Boshin***, que daría fin al ***Shogunato Tokugawa*** y comenzaría la Era Meiji, aunque a costa de una gran pérdida de vidas de samuráis.

Para honrar a estos guerreros caídos –y evitar que sus almas se volvieran yureis– el samurái **Yamaoka Tesshu**, quien tuviera un papel importante durante la Restauración Meiji, ordenaría en 1883 la construcción del ***Templo Zenshoan***, en el barrio popular de Yanaka, localizado justo al norte del actual Tokio, en donde además se construiría un pequeño cementerio.



Sería en este templo, donde **Sanyutei Encho** realizaría sus estudios sobre budismo, lo cual le serviría para conocer el folklore del Mas Allá y, aún más importante, le ayudaría a crear terroríficas historias; cuando éste se convirtió en escritor y rakugoka (contador de cuentos), del estilo Rakugo, en donde una sola persona narra todo tipo de historias frente a una gran audiencia, en un escenario.

Si bien Sanyutei Encho era mayormente un narrador de historias graciosas, durante el mes de agosto, época en que se dice que regresan los espíritus de los ancestros, este narrador gozaba contando las más escalofriantes historias de terror, y para encontrar la suficiente inspiración, Encho comenzó a coleccionar todo tipo de dibujos y pinturas de yureis –y otros seres terroríficos, de las cuales abundaban en el Periodo Edo, y que supuestamente las familias del antiguo Japón, colgaban en sus casas a modo de protección.

Estas pinturas de yureis eran realizadas en pergaminos de seda, con tinta, y mostraban a seres sobrenaturales de la cultura popular, aunque en algunas también se representaban escenas de obras teatrales de horror, como ***Kohada Koheiji***, que trata sobre el fantasma de un esposo asesinado, que regresa para atormentar a su esposa y a su amante.

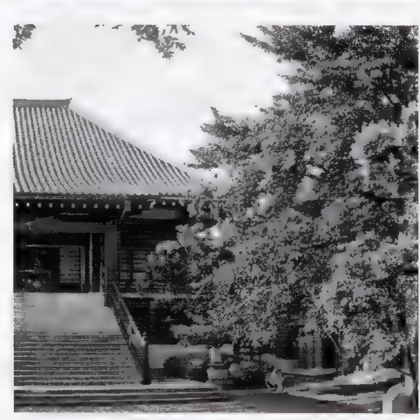


Hasta antes de su muerte en 1900, Sanyutei Encho lograría coleccionar 50 pinturas yurei, las cuales tenían entre 150 y 200 años de antigüedad, y cuyos temas terroríficos, en verdad le inspirarían para sus narraciones espeluznantes, muchas de las cuales, incluso servirían de base para populares películas de horror japonés.

EL TERROR SE DESATA EN AGOSTO

El barrio ***Yanaka*** es de los pocos que conservan ese aire de las zonas populares de comerciantes, conocidos como ***Shitamachi,*** y algo que llama poderosamente la atención es la gran cantidad de cementerios que hay en esta zona, tales como el Yanaka, que tiene más de siete mil tumbas.









Quizá por esto, Yanaka es uno de los sitios más populares durante el ***Festival Obon***, que se celebra del 13 al 15 de agosto, y en el cual, se cree que los espíritus de los difuntos vienen a visitar y convivir con los vivos.

Por esta razón, los monjes del ***Templo Zenshoan*** pensaron que ésta era la mejor época para mostrar al público las 50 pinturas yurei, que pasaron al poder del templo tras la muerte de Sanyutei Encho. Así pues, desde el primero de agosto y hasta el 31 de ese mes, se abren las puertas del Yurei-ga, la Galería Yurei del Templo Zenshoan, para la cual el público puede disfrutar de 10:00 am a 5:00 pm, por una donación de 300 yenes.

Estas pinturas, creadas por artistas famosos del Periodo Edo como **Shibata Zeshin** y **Utagawa Hiroshige**, están colocadas en largas paredes iluminadas con tenues luces que resaltan su efecto fantasmagórico, además de que en las paredes hay escritos que describen muchas de las escenas terroríficas que estamos contemplando.

Aunque claro está, las pinturas "hablan por sí solas", pues podemos ver, por ejemplo, a una cantante callejera, de aspecto tétrico y ojos blancos; o el fantasma de un horripilante padre que trata de proteger entre sus brazos a su pequeño hijo, e incluso la imagen de un espectro que se hace casi visible al apagarse una vela y que pareciera querer salir del lienzo mientras te mira.

EL TOUR DEL MIEDO

Esta galería es tan popular que incluso se realizó en el verano del 2015, una gran exposición de sus pinturas, en colaboración con la ***Universidad de Artes de Tokyo***, en donde además se podían apreciar objetos personales de Sanyutei Encho, responsable de recolectar estas obras.

Incluso para aquellos que quieren estar más en "ambiente", al ir a visitar la Galería Yurei, existe, lo crean o no, un recorrido turístico especial llamado el ***Recorrido de los Pergaminos Embrujados***, organizado por el ***Haunted Tokio Tours*** (Recorridos del Tokio Embrujado), en donde un guía explicará al detalle todo lo que hay que saber sobre esta aterradora colección.

Para terminar, sólo basta agregar que también podemos ver, un retrato de Sanyutei Encho, el cual pareciera vigilarnos atentamente, como si quisiera saber si las obras de su colección aún causan en las personas el mismo efecto terrorífico que cuando fueron creadas.








CONEXION
MANGA
KOA UMA ERI TO KYUUSEISHU!!
©SUNSAKU OMOSE



ALGUNAS VECES, EL HECHO DE QUE SU NOMBRE APAREZCA EN LETRAS ENORMES AL FINAL DE CADA CAPÍTULO DE UN ANIME NO ES SUFICIENTE PARA QUE UN AUTOR SE SIENTA SATISFECHO. ES ENTONCES QUE LOS CREADORES BUSCAN UNA MANERA DE INSERTARSE A SÍ MISMOS (O A UN PERSONAJE BASADO EN ELLOS), EN SU PROPIO ANIME.

AVATARES EN EL ANIME

CUANDO LOS AUTORES SE AUTO-INSERTAN EN SU PROPIA SERIE

-Por Nozomu Rodríguez

Usualmente, estos avatares se presentan en la forma de un tierno animalito que no habla y no interfiere en la trama. Así que, ¿por qué no damos un pequeño paseo por la galería de los ***otros-yo*** de los creadores del anime?

AVENTURAS BOVINAS

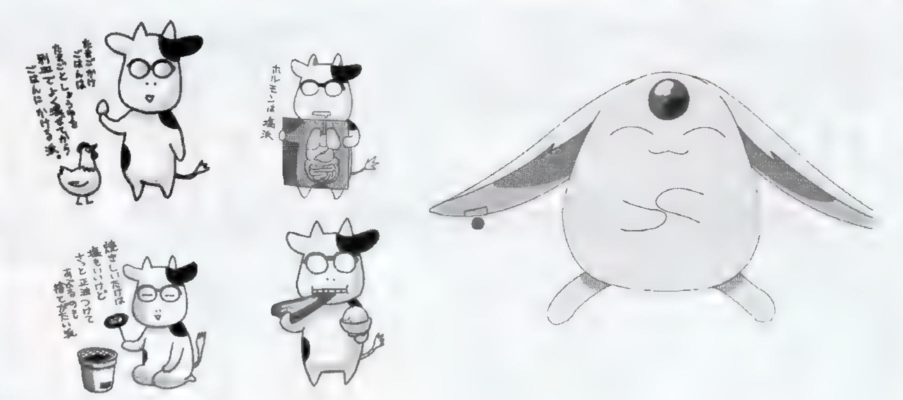
¿No te ha pasado que estás disfrutando de alguno de tus episodios favoritos de ***Fullmetal Alchemist***, y, de reojo, alcanzas a ver una simpática vaquita? ¡¿Verdad que sí?! Pues resulta que este animalito representa, ni más ni menos, que a la mismísima autora de esta emotiva saga, **Hiromu Arakawa**.

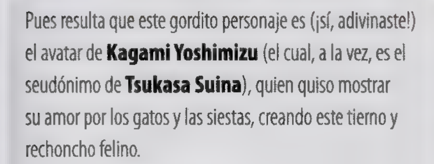
El origen de la famosa vaquita (que a veces aparece con unos coquetos calzones rojos o con unos lentes de sol muy cool), se remonta al pasado de la talentosa mangaka, en una villa rural de la isla de Hokkaido. Hay que recordar que, antes de entrar en el salón de la fama, Hiromu se recibió con el título de ingeniero agrónomo y trabajó en la granja de su familia por varios años. De ahí surgió su amor por las vacas, el cual ha quedado plasmado en cada una de sus obras.

EL GATO INVISIBLE

Lucky Star es famosa por la lindura de sus personajes. Sin embargo, hay uno en especial que no juega ningún papel importante en la trama y, aun así, es emblemático de esta serie. ¡Claro!, hablamos de ese misterioso gatito redondo que a veces aparece entre una escena y otra, usualmente durmiendo o bostezando. Lo curioso es que, dentro de la trama, nadie se refiere a él por ningún nombre, ni parece ser notado en absoluto.







Pues resulta que este gordito personaje es (¡sí, adivinaste!) el avatar de **Kagami Yoshimizu** (el cual, a la vez, es el seudónimo de **Tsukasa Suina**), quien quiso mostrar su amor por los gatos y las siestas, creando este tierno y rechoncho felino.

CABEZA DE BALÓN, CABEZA DE PESCADO

Eiichirou Oda, mejor conocido como el tipo que nos regaló la saga de *One Piece*, también tiene su avatar en la forma de un monito con cabeza de pez. Si no estabas enterado de esto, probablemente sea porque este raro personaje sólo aparece en algunos de los cientos de capítulos del manga. Al parecer, este lindo pececito tiene su origen en el apodo con el que es conocido este autor, *Odacchi*, el cual suena parecido a *wadachi*, un raro platillo del sur de Japón, hecho a base de pescado, huevo y algas.

Sin embargo, ésta no es la única encarnación del mangaka en *One Piece*, pues, en el corto animado especial, *Dream Soccer King*, aparece un extraño sujeto con un corte de cabello que asemeja un balón de fútbol. Este moreno muchachón (quien falla espectacularmente un penalti) resulta ser Odacchi, e incluso es interpretado, en la actuación de voz, por el mismo Oda.

UN HOMENAJE MUY OREJÓN

En la amplia mitología del universo CLAMP, habita una mítica criatura, mitad conejo, mitad *manjuu*, que posee grandes poderes mágicos. Nos referimos a Mokona, un personaje que ha aparecido en muchas obras de este talentoso grupo de creadoras.

Si bien, Mokona no fue creada por **Mokona Apapa** (como sería lo lógico), entre las chicas CLAMP, es aceptado que este rechoncho y orejón personaje es la representación de la artista en los animes, por su ternura y amabilidad. Esta tierna… ¿cosa?, apareció por primera vez en *Magic Knight Rayearth* y, a partir de entonces, ha salido en varias series, como *Tsubasa* y *xxxHolic*.

EL REY DE LOS AVATARES

Si crees que Mokona aparece en muchos animes, espera a conocer la historia de nuestro siguiente avatar. Su nombre es Nabeshin y es el alter ego del director **Shin'ichi Watanabe**. A diferencia de los ejemplos anteriores, este peculiar personaje no es un lindo animalito, sino un hombre adulto con un impresionante peinado a la afro y vestimenta multicolor.

Su primera aparición fue en *Excel Saga*, sin embargo, también ha salido en series tan improbables como *Hayate no Gotoku!*, *Eyeshield 21*, *Yamato Nadeshiko Shichi Henge* y *Nurse Witch Komugi-chan*. En las que irrumpe sin ninguna explicación.

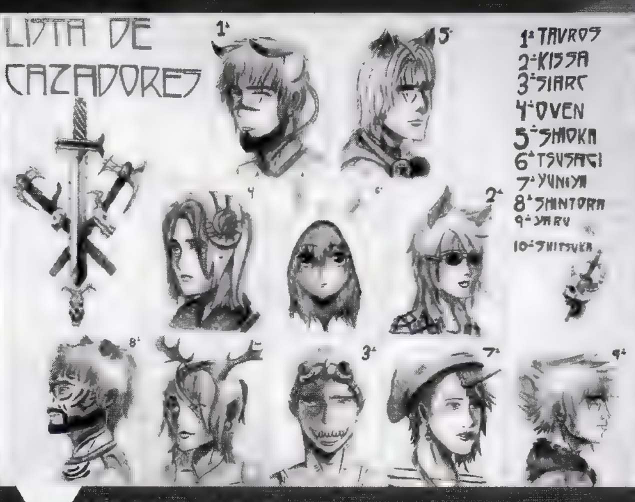
TESTIGOS MUDOS DE LA HISTORIA

Así sea para satisfacer el ego de los creadores, la aparición de estos simpáticos personajes le da un sabor muy especial a las series, como si el autor conviviera con sus personajes. Cuéntanos, ¿tú has descubierto alguno de estos avatares en tu serie favorita?

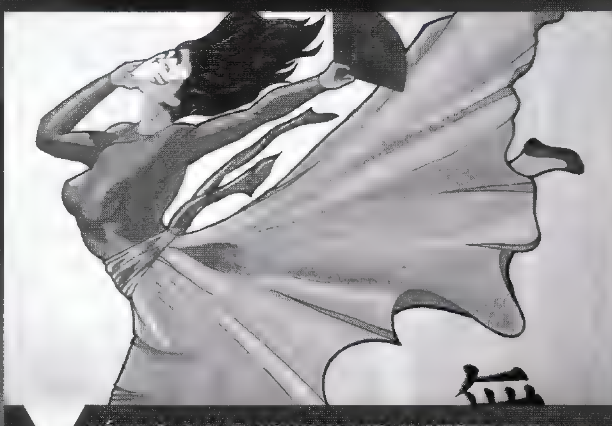


EL **FUTURO** DEL NOVENO ARTE, SE ENCUENTRA EN **DIBUJARTE SCHOOL**

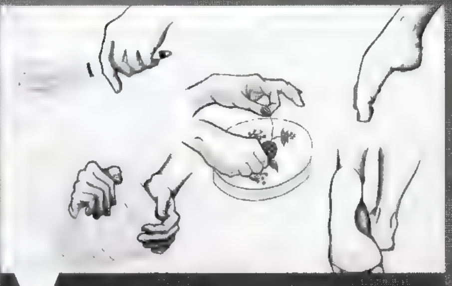




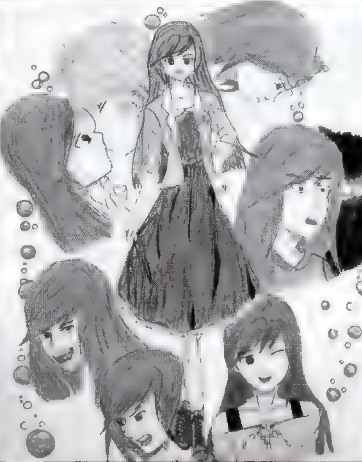
MÓDULO 1 *ROSTRO*
DEMIAN DOS SANTOS



MÓDULO 4 Y 5 MOVIMIENTO Y VESTIMENTA
CHRISTA MORALES SÁNCHEZ



MÓDULO 3 *MANOS Y PIES*
CHRISTA MORALES SÁNCHEZ



MÓDULO 7 *EXPRESIONES*
JOSSELYN LEMUS



MÓDULO 8 *LUZ Y SOMBRA*
ERICK TORRES GARCÍA






CONEXIÓN MANGA
BUBUKI BURANKI (BBK/BRNK)
© QUADRANGLE/SANZIGEN/2016



CONEXIÓN
MANGA
VOCALOID



Síguenos, disfruta y comparte








VOCALOID

OTRO AÑO DE ÉXITOS VIRTUALES

YA NOS VAMOS ACERCANDO A LA MITAD DEL AÑO Y LA CHAMBA NO HA DEJADO DESCANSAR A NUESTRO GRUPO FAVORITO DE CANTANTES EN TODO EL MUNDO. CLARO ESTÁ QUE NOS REFERIMOS A LAS CHICAS Y CHICOS DE VOCALOID, EL FENÓMENO MUSICAL QUE, POR MÁS DE UNA DÉCADA, HA REVOLUCIONADO LA INDUSTRIA DISCOGRÁFICA.

Nuevos discos, eventos, productos y muchas cosas más, han mantenido ocupadísimos a estos ***rockstars*** virtuales, en lo que va del año. Así que, ¡agárrate bien, porque este viaje apenas va empezando y lo mejor aún está por llegar!

Por si no lo sabías, ***Vocaloid*** es un programa de síntesis de voz, que permite crear canciones completas con sólo introducir en la computadora la letra y la melodía. Es el producto de cuatro años de investigación por parte de científicos de la ***Universidad Pompeu Fabra de Barcelona***, con apoyo del gigante comercial ***Yamaha Corporation***.

La primera versión del ***software*** fue lanzada a la venta en 2004, y durante tres años, pasó desapercibida para el público a pesar de lo innovador de su diseño. Fue entonces que, en 2007, de la mano de ***Crypton Future Media***, nació la nueva reina virtual del pop, una delgada señorita llamada ***Miku Hatsune***.

A pesar de que Miku surgió simplemente para ser la mascota del producto (como el tucán del cereal de colores), la chica del cabello aguamarina, pronto se convirtió en la cara de una nueva era para el negocio de la música.

Poco a poco, Miku se fue apoderando de los oídos y las miradas de los fans de la música japonesa, y a los pocos meses de su nacimiento, la primera diva electrónica ya estaba (literalmente) hasta en la sopa, situación que no ha cambiado hasta nuestros días.

Esto atrajo a millones de nuevos fans, los cuales generaban nuevo contenido, el cual, a su vez, llamaba a nuevos fans, los cuales. . . bueno, tú entiendes.

UNA AGENDA APRETADA

Este 2016 inició temprano para la pequeña Miku, pues como es costumbre, en el mes de febrero se llevó a cabo en la ciudad de Sapporo, el ya tradicional festival ***SNOW MIKU***. Esta es la séptima vez que esta fiesta tiene lugar en la capital de la provincia de Hokkaido y, como siempre, contó con la venta de artículos, esculturas de hielo, productos promocionales en restaurantes, y obviamente, una gran serie de conciertos.

Ya en pleno calorcito de primavera, la prefectura de Kanagawa, recibió la edición número 34 del ***Voc@loid M@ster***, un evento que reúne, cuatro veces al año, a fans y generadores de contenido Vocaloid. Esta enorme convención es una de las más grandes del mundo (sólo comparable con el ***Reitaisai***, organizado por los aficionados de ***Touhou Project***) y tuvo lugar el viernes 29 de abril.

Por su parte, la gira mundial de conciertos, ***Hatsune Miku Expo 2016***, arrancó en Japón, visitando cinco de sus ciudades. Fukuoka fue la primera en recibir a la diva virtual, el 4 de marzo pasado; mientras que la sala Zepp de Tokio despidió a Miku el domingo 10 de abril, con todas las localidades agotadas y una ovación de pie de varios minutos.

MÁS QUE SOFTWARE, UNA FAMILIA

La magia detrás de Vocaloid va mucho más allá de la innovación tecnológica. Se trata de toda una comunidad de creadores: compositores, músicos, ilustradores y animadores, todos reunidos alrededor de una sola pasión.

La inmensa mayoría de los contenidos relacionados con Vocaloid es producida por los propios fans. Para que te des una idea, es como si de repente se te presentara la oportunidad de escribir canciones, producir discos y realizar videos para tu cantante o banda favoritos. ¡El único límite es tu imaginación!

Por eso, con la llegada de nuevas voces y personajes a la familia Vocaloid, como Rin y Len Kagamine, Luka Megurine, Kaito y Gumi Megpoid (entre muchos otros), los servicios de video por ***streaming*** (principalmente Nic[illegible] y YouTube) comenzaron a inundarse con clips musicales protagonizados por estas estrellas virtuales.





¡A CONQUISTAR AMÉRICA!

Tan sólo unos días después, la bella Miku cruzó el Océano Pacífico y aterrizó en nuestro continente, para continuar conquistando corazones en Norteamérica.
Su primera parada fue el ***WaMu Theater***, en la ciudad de Seattle, donde miles de fans le dieron una calurosa bienvenida, el pasado 23 de abril.

En sus aventuras por América, Miku ha estado acompañada por la banda neoyorquina de música electrónica, Anamanaguchi, y juntos han visitado ocho ciudades de Estados Unidos y Canadá.

Sin embargo, lo que más nos interesa es el cierre de la gira, pues la princesa electrónica del pop cruzará el Río Bravo para visitar, por primera vez, nuestro México lindo y querido. Nuestros amigos regios fueron los afortunados en darle la bienvenida, pues su primer destino fue el Centro Banamex, de Monterrey, la noche del primero de junio.

Obviamente, los chilangos no nos quedamos atrás, ya que Miku dijo adiós al continente americano el 4 y 5 de junio, en el Plaza Condesa de la Ciudad de México.

UN MAR DE ÁLBUMES

El total de canciones que se han producido para Vocaloid es tan grande, que uno se tardaría más de 10 años para escucharlas todas, aun reproduciéndolas una tras otra (¡no es broma!). Por lo mismo, cada año se producen cientos de nuevos álbumes con estos personajes como vocalistas.

El 2016 no es la excepción, pues, en lo que va del año ya se han producido más de una centena de discos nuevos, entre sencillos y LPs. Hasta el momento, las palmas se las lleva el álbum ***VOCALOID Fukase ~THE GREATEST HITS~***, en el que el más joven de los vocaloids, el pelirrojo Fukase, interpreta una docena de canciones compuestas por varios artistas y que además viene acompañado por un DVD promocional.

Claro está que el álbum recopilatorio de la *HATSUNE MIKU EXPO 2015*, también ha causado sensación con sus "canciones en vivo". De la misma manera, ***Ichigoichie***, compuesto por el grupo ***Honeyworks*** e interpretado por la talentosa Flower, también se ha colado entre el top 10 de ventas en Japón.

Como era de esperarse, el festival Voc@loid M@ster les ha abierto la puerta del estrellato a varios artistas nuevos (y no tan nuevos), y ha dejado a su paso varios álbumes memorables, como ***Pathos,*** de los compositores **Yonosuke** y **Osamu**, o *Lavender* de **Abiko Takemaru**. ¡Son demasiados discos!, ¡el tiempo simplemente no alcanza para escucharlos todos!



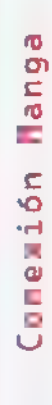
¿Y EL ANIME, 'APÁ'?

Como todos los años, el 2016 ha estado lleno de "anuncios oficiales", de la producción de una serie de anime (con director, estudio y toda la cosa). Por supuesto, como en años anteriores, éstos no son más que rumores. De hecho, en la opinión de varios expertos, lo más probable es que nunca veamos una serie con doña Miku y su pandilla como protagonistas.

Después de todo, lo más bonito de Vocaloid es que los mismos fans puedan crear sus propias historias y personalidades para sus personajes favoritos, y una serie animada terminaría con toda esta diversión al establecer un cánon oficial, ¿no crees?

Lo que no es un rumor es la serie de películas Kokuhaku Jikkou Iinkai: Renai Series, la cual está basada en la saga de Kokuhaku no Oto, un grupo de 15 tiernas y románticas canciones compuestas por Honeyworks e interpretadas por varios Vocaloids.

La primera entrega de esta saga, Zutto Mae kara Suki Deshita, llegó a los cines japoneses el pasado 23 de abril, con un evento en la ciudad de Chiba, al cual asistieron los compositores de las canciones originales, los seiyuus de la película y varios ilustradores asociados, o sea, la pura crema y nata.





Por si fuera poco, la segunda parte, ***Suki ni Naru Sono Shunkan wo,*** se estrenará entre los meses de julio y septiembre, y ya cuenta con dos videos promocionales. ¡Qué veloces!

OTRO AÑO DE FAMA, GRACIAS A TI

¡Uff!, ¡sí que ha sido un año agitado para Miku y compañía!, ¿no crees? Lo bueno es que los chicos y chicas de Vocaloid no necesitan descansar, si no, de seguro ya habrían hecho una huelga para exigir vacaciones.

A casi 12 años de su lanzamiento, el futuro para Vocaloid luce más brillante que nunca. Lejos de pasar de moda, como muchos decían al principio, este fenómeno ha cobrado cada vez más fuerza y todo es gracias a sus decenas de millones de fans en el mundo entero, quienes han mantenido viva una flama que perdurará por generaciones.

TERRA FORMARS

PESADILLA EN EL PLANETA ROJO

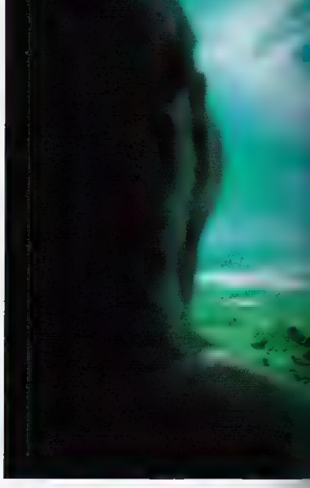
Por Nozomu Rodríguez

PARA TODOS LOS FANS DE LA CIENCIA FICCIÓN JAPONESA, EL 2016 TENDRÁ QUE SER UN AÑO MEMORABLE. ¿POR QUÉ?, BIEN, RESULTA QUE LA TAN ESPERADA PELÍCULA DE ACCIÓN REAL DEL ACLAMADO MANGA *TERRA FORMARS*, DE YUU SASUGA Y KEN'ICHI TACHIBANA, AL FIN FUE ESTRENADA.

¡Así es!, el filme en live action de esta emocionante saga llegó a las salas de cines japoneses el 29 de abril, para coincidir con la temporada vacacional de primavera y con el lanzamiento de la segunda temporada del animte.

DEL OTRO LADO DE LA ÚLTIMA FRONTERA

Si no has tenido tiempo de zambullirte en la trama de esta interplanetaria aventura, aquí te presentamos una pequeña embarrada. La historia comienza en a finales del siglo XXI, cuando los científicos de la Tierra, finalmente han encontrado la manera de crear una atmósfera artificial en el planeta Marte, lo cual, teóricamente, permitiría que los seres humanos colonizaran el planeta rojo.



La solución es simple, lo único que hay que hacer es implantar, sobre la superficie marciana, cierta especie de musgo, el cual generaría oxígeno; así como una pequeña población de cucarachas (¡sí, como las de los tacos del metro!), las cuales, al morir alimentarían a las plantas.

500 años más tarde (en el año 2577), la primera nave terrícola tripulada llega a Marte, sólo para descubrir que el experimento iniciado cinco siglos antes ha salido demasiado bien, tanto, que las cucarachas han evolucionado en enormes criaturas humanoides, presumiblemente inteligentes. Obviamente, esta primera tripulación es brutalmente asesinada, no sin antes mandar un mensaje de auxilio.

Décadas más tarde, una nueva nave, llamada BUGS 2, es enviada al planeta rojo, esta vez con el fin de exterminar a los insectos mutantes y reclamar Marte para los seres humanos.

TRIPULACIÓN DE CINCO ESTRELLAS

Terra Formars es uno de los proyectos más ambiciosos del cine japonés de los últimos años. Muestra de ello son los dos años que la cinta pasó en pre-producción antes de comenzar su rodaje, en mayo de 2015. En el pasado mes de agosto, la producción se movió a Islandia para continuar con la filmación, país en el que se mantuvo durante seis fríos y largos meses.

La dirección de este filme corre a cargo de una de las figuras más polémicas de la cinematografía actual, **Miike Takashi**, famoso por haber provocado pesadillas en todo el mundo con su ultraviolenta cinta, *Koroshiya 1*. Por su parte, el dramaturgo, novelista y guionista, **Kazuki Nakashima** se ha hecho cargo de la adaptación; sin duda, una combinación explosiva.



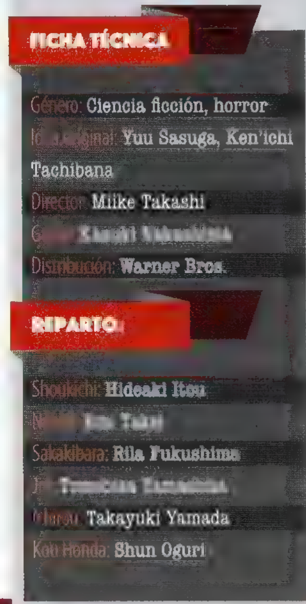
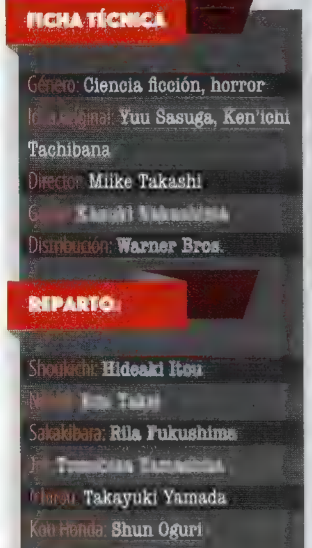
El reparto también está plagado de estrellas. El papel protagónico masculino, el rudo astronauta Shoukichi Komachi, es interpretado por el hombre de acción **Hideaki Itou**; mientras que, del lado de la protagonista femenina, **Emi Takei** da vida a la inteligente y aguerrida Nanao Akita.

Claro está que no podíamos dejar de mencionar la actuación especial de la guapísima **Rila Fukushima** (a quien, de seguro, recuerdas por su actuación en ***Wolverine: Inmortal***), quien interpreta un papel escrito especialmente para ella.

3, 2, 1… ¡DESPEGUE!

Conforme la fecha de estreno se acercaba, la expectación también iba creciendo, sobre todo después del lanzamiento de los dos tráilers oficiales. En ellos, pudimos ver cuál sería la estética de la película, y, no es por nada, pero... ¡luce genial! Obviamente, Si estás demasiado acostumbrado al cine hollywoodense, las caracterizaciones y los efectos especiales de este filme te parecerán un poco raros (por no decir "chafas"). Sin embargo, si eres todo un fan de las pelis japonesas, notarás un claro avance.

Sea como sea, *Terra Formars* tiene una historia sólida, un elenco de primera categoría y un equipo de producción de nivel internacional. ¿Tú qué dices?, ¿a poco no suena genial?

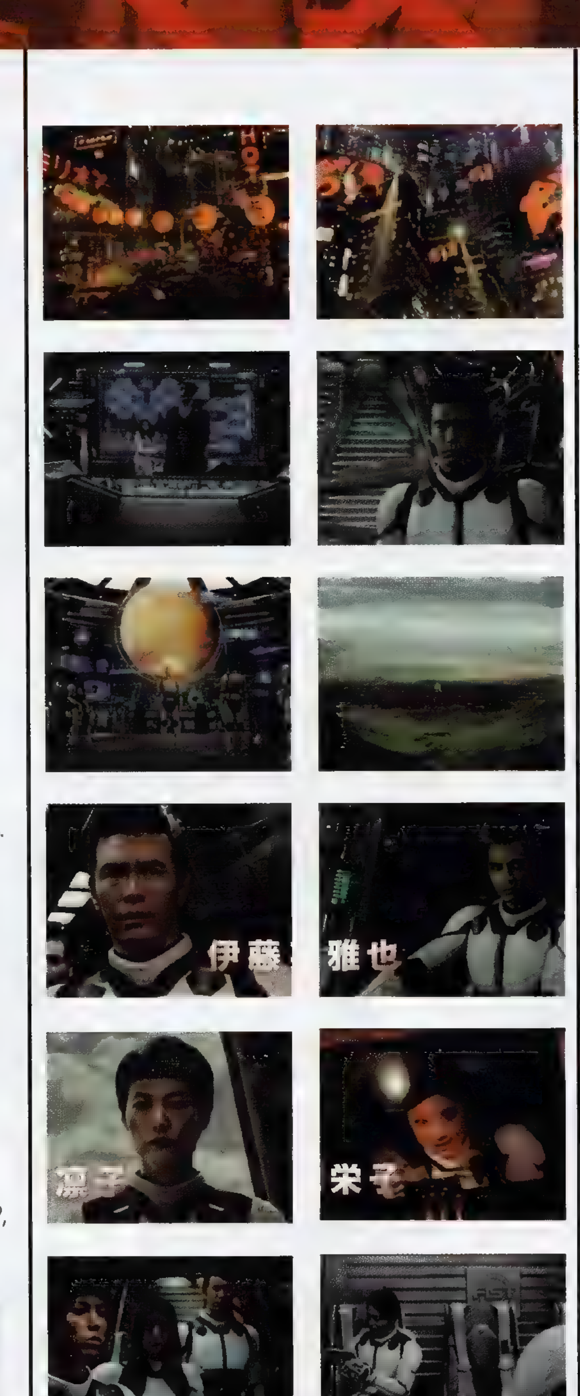



FICHA TÉCNICA

Género: Ciencia ficción, horror
Idea original: Yuu Sasuga, Ken'ichi Tachibana
Director: Miike Takashi
[illegible]
Distribución: Warner Bros.

REPARTO

Shoukichi: Hideaki Itou
[illegible]
Sakakibara: Rila Fukushima
[illegible]
[illegible]: Takayuki Yamada
Kou Honda: Shun Oguri







SEIS ROMANTICISMOS
KEN GA KIMI

LAS VISUAL NOVELS, CADA VEZ TIENEN UNA GAMA MÁS AMPLIA DE TÍTULOS. ESTA VEZ COMENTAREMOS UN JUEGO OTOME QUE TRAE MUCHAS SORPRESAS.


Por: Zorro de Seda

Ken Ga Kimi es una visual novel del popular género otome. La historia es muy interesante: todo transcurre en el año 1633, en el Japón feudal. Kayo, la protagonista vive con su padre en Hinomoto (una provincia ficticia). Llevan una vida tranquila en el pequeño pueblo de Edo-jou tiene una pequeña casa de té, es plena primavera y no hay mucho de qué quejarse.

Cuando el invierno llega, los problemas se hacen presentes: no hay una buena cosecha y comienzan a sufrir por dinero. En medio de todo este drama, un grupo de samuráis de Bakufu, llegan a la casa de té y le piden a Kayo un gran favor, que los acompañe para hacerse pasar por una princesa, es decir, servir como señuelo para poder llevar a salvo a la verdadera noble, pero también hay otra gran razón, secreta por cierto, transportar una de las "Cinco Espadas Sagradas". Estas armas son clave en la guerra de humanos contra Onis y Youkais. Lo realmente interesante es una chica y seis samuráis jóvenes y guapos. Es una fórmula perfecta para muchas cosas.

Seis guerreros para elegir

Kei es un oficial de la patrulla de vigilancia; un policía. Suele ser bastante grosero y poco caballeroso, pero el problema es que es el ***tsundere*** de nuestra historia, Kayo se da cuenta que es tímido y que debe tenerle paciencia lo conoce cada día más y se da cuenta que es un ***oni***. Kei es especial, no es un ***oni*** que piense en destruir a los humanos, sino que busca la armonía entre todas las razas.



FICHA TÉCNICA

[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible] 2008
[illegible] 70

Enishi es el tipo "sexy y playboy", que su único interés, aparente, es emborracharse y salir con lindas chicas. Resulta ser un agente secreto y el próximo heredero de shogunato. A pesar de ser una especie de "junior", es un tipo muy sensible y cuando le llega el amor, es entregado.

Sagihara Sakyou es un tipo educado y "bonito" (es algo así como el "Choi Min Ki" de la historia). A pesar de su apariencia "poco masculina", es un guerrero muy eficaz y dará todo para proteger a la chica que ama. Vive para vengar a su familia, que fue asesinada por los onis.

Suzukake es un chico salvaje, literalmente. Fue abandonado en el bosque y criado por los seres que lo habitan. Es un médico que tiene la firme convicción de ayudar a los pobres, además de buscar la reconciliación entre los humanos y los espíritus.

Kuroba Saneaki es el caballero que prácticamente es europeo. Saneaki es una leyenda como espadachín, es un maestro en las artes bélicas, pero alguna vez asesinó a un inocente y se convirtió en un ***ronin***, para expiar sus culpas.

Tsuzuramaru es un joven misterioso, su piel es pálida y su cuerpo muy frío, tiene una paloma negra como mascota, nunca trae dinero y siempre está hambriento. Tiene una gran cicatriz en medio del pecho. Creo que lo más interesante de él, es que está muerto.

Sencilla e interesante

Es un juego bastante sencillo, uno tendrá que elegir a alguno de los samuráis. Hay una especie de "termómetro del amor" (muy al estilo de ese programa para buscarlo, según tu zodiaco), que te ayudará saber qué camino estás tomando. Hay una ruta común para todos los personajes, dos sub-rutas y cuatro tipos de finales para cada personaje. La sub-rutas son "Espada" y algo así como "Yo" o "La chica". "Espada" conduce a los finales "Salvaje" y "Extraño" (algo así), dos finales son catalogados como los "no románticos", pues aquí la dichosa espada sagrada será la protagonista. "Yo" o "La chica" lleva los finales "Paz" y "Felicidad", los finales típicamente románticos. Aquí, la protagonista es el centro de atención y sucede todo eso "tan cursi" que no podríamos imaginarlo.

Una vez que hemos conseguido todo los finales, la sección de "Perfiles" se enriquece: podemos obtener un CG extra con muchos detalles que disfrutaremos, además tiene la opción de un diálogo. Otro plus es que hay CG's con cambios de ropa para cada personaje y otra con diálogos exclusivos.

Los personajes son muy interesantes y las historias que cada uno guarda son casi adictivas. Esperamos que puedan probarlo.



ANIFEST TV PROJECT "K"

LOS DÍAS 7, 8, 14 Y 15 DE MAYO SE CELEBRÓ NUEVAMENTE EL ***ANIFEST***, PERO ESTA NUEVA EDICIÓN FUE ALGO DIFERENTE A LO QUE NOS TIENEN ACOSTUMBRADOS, YA QUE ESTA VEZ NO FUERON PELÍCULAS, SINO UN MARATÓN DE LA SERIE ***PROJECT K,*** EL CUAL DURÓ ¡CASI SEIS HORAS! ADEMÁS, A LOS ASISTENTES LES REGALARON POSTERS Y UNA POSTAL COLECCIONABLE DE ANIFEST, Y POR SI ESTO NO FUERA SUFICIENTE, UNOS CUANTOS LECTORES DE ***CONEXIÓN MANGA,*** TUVIERON LA SUERTE DE GANARSE UNOS PASES DOBLES PARA ASISTIR AL EVENTO Y SER PARTE DE ÉSTE, PERO VAYAMOS POR PARTES, ALGUNOS DE USTEDES PROBABLEMENTE SE ESTÉN PREGUNTANDO... ¿QUÉ ES EL ANIFEST?

ANIFEST

En palabras de **Rodolfo Miranda**, organizador y creador del evento, nos comenta que el *Anifest* es un evento que tiene mucha historia, ya que nació de la idea de un grupo de jóvenes que quieran ver anime en el cine; esta idea se les ocurrió en el 2010 y tuvieron su primer oportunidad en los ahora desparecidos complejos de *Cinemark* (recordemos que en 2013 Cinemark fue comprado por *Cinemex* y se fusionaron), donde pudimos ver grandes películas como: ***Final Fantasy Advent Children, Evangelion 1.0: Your Not Alone*** y ***La Chica que Viajó en el Tiempo***, esta idea sigue creciendo con cada nueva edición, y de ese "foco que se les prendió", surgió el mejor festival de anime de cine en México.

FRANQUICIA K

Project "K" o simplemente K es una animación producida por los estudios ***GoHands*** y ***Shingo Suzuki***; se estrenó en Japón el 4 de octubre de 2012. La franquicia cuenta con dos temporadas, de las cuales la primera ya fue proyectada en el maratón del Anifest, y una película titulada ***K Missing Kings***, la cual ya está confirmada por los chicos de Anifest para su siguiente edición, además cuenta con su respectivo manga y una historia ***Spin Off.***

SIGUIENTES EVENTOS:

El Anifest va a regresar en junio-julio con los títulos de: ***Sushi Police***, una serie de cortos que hacen referencia a un término usado por la prensa occidental, en donde el gobierno japonés buscaba otorgar sellos de aprobación a los restaurantes extranjeros que sirvan sushi como la receta original. En esta historia seguiremos a un grupo de tres "agentes", que investigan a estos lugares y deciden si cuentan o no con la aprobación del gobierno.

K Missing Kings, nos cuenta la disolución de HOMRA en donde los únicos que quedan son Yata, Kamoto y Ann y... ¡Mejor véanla en el próximo Anifest!

Un concierto de la cantante virtual ***IA***, y dos títulos que aún faltan por ser revelados, pero que pronto sabremos cuáles son, así que no duden en seguir el ***Facebook de Conexión Manga*** y ***Anifest***.









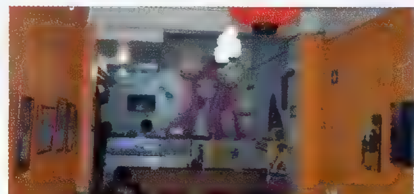




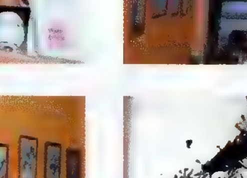
FUKUSUKE SUSHI & NOODLE

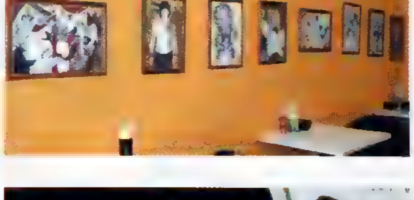
EXISTEN INFINIDAD DE RESTAURANTES EN LA CIUDAD DE MÉXICO, QUE SIRVEN COMIDA JAPONESA, MUCHOS DE ELLOS USAN LO QUE SE DENOMINA ***COCINA FUSIÓN***, Y NO ESTÁ MAL, PERO POCOS SON LOS QUE IMPORTAN SUS INGREDIENTES DESDE JAPÓN, Y OFRECEN EL VERDADERO SABOR DE ESAS TIERRAS, ACOMPAÑADO DEL ARTE DE JÓVENES ARTISTAS, Y ESTE LUGAR ES, ***FUKUSUKE***.



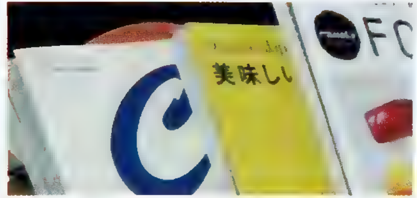


















COMIDA Y ARTE

[illegible] **Bodhidharma** [illegible] **Yoshihito Oshima** [illegible]

[illegible]

[illegible]



EL SEXISMO EN LA SOCIEDAD NIPONA

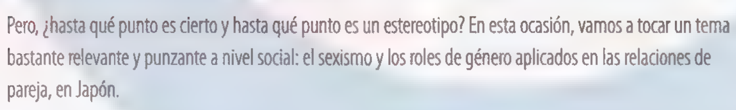
Y LAS RELACIONES DE PAREJA (PARTE 1)

Por Sunako Ye-Seul





QUE LOS NIPONES SON MACHISTAS, QUE LAS MUJERES JAPONESAS BUSCAN HOMBRES CON DINERO Y DEJAN DE TRABAJAR UNA VEZ QUE SE CASAN, BLA, BLA, BLA... SON PUNTOS QUE ALGUNA VEZ HEMOS ESCUCHADO, Y CONSIDERO QUE ES, A SU VEZ, ALGO DE LO QUE MÁS NOS PREOCUPA A LAS MUJERES QUE LLEGAMOS A VIVIR A ESTE PAÍS.



Pero, ¿hasta qué punto es cierto y hasta qué punto es un estereotipo? En esta ocasión, vamos a tocar un tema bastante relevante y punzante a nivel social: el sexismo y los roles de género aplicados en las relaciones de pareja, en Japón.



MACHÍSMO Y ROLES DE GÉNERO

Los nipones tienen la imagen de que los países latinoamericanos son muy machistas, y curiosamente, es mucho de lo que piensan los latinoamericanos de los nipones, ¿cierto? Vamos a ahondar. Por el tiempo que he vivido en este país puedo decir que, el machísmo en Japón, los estereotipos de los roles sociales se establecen en diferencias sexuales a un nivel, principalmente, laboral.



















Como ya mencioné en algún artículo pasado, una mujer que realiza el mismo trabajo que un hombre y ocupa la misma posición tendrá, en algún sentido, "menor valor" y por ello recibirá un sueldo más bajo, se reducirán sus oportunidades de ascenso, y se le asignarán trabajos "de mujer", como servir el té o sacar las copias. Esta situación, afortunadamente, ha ido disminuyendo considerablemente en los últimos años.

Probablemente el mayor grado de sexismo se ve reflejado, como vemos, en el ámbito laboral, pues las muestras de machísmo a nivel familiar gradualmente se han matizado. Esto es, si bien los roles de género están todavía muy arraigados en las tradiciones culturales y sociales japonesas; las mujeres actualmente viajan constantemente al extranjero y aprenden los idiomas de esos lugares, que los hombres de su país.

De esta forma se puede asumir que las mujeres buscan más, exponerse a algo diferente, situación que los varones aceptan sin oposición. En un plano superior, todo esto se traduce a que las actuales generaciones de parejas casadas ya no imponen el establecer roles estereotípicos en la vida familiar, y tanto hombres como mujeres buscan desarrollarse de forma laboral y, al mismo tiempo, ayudar en las labores domésticas en la misma medida.

¿QUÉ BUSCAN LOS NIPONES EN SUS PAREJAS?

Llegamos al punto en el que abordaremos qué es lo que buscan, en general, los nipones en sus parejas. Y, para ser claros y concisos, la respuesta es que nada fuera de lo que buscan las personas en el resto del mundo. Básicamente, lo que se desea es que la pareja preste atención a las necesidades del otro, muestre interés, que sea educado, y, punto en contra para nosotros los extranjeros, no ser tan extremadamente expresivos.

Ahora, si pasamos a puntos menos visibles, revisemos qué es lo que lo que buscan tanto hombres como mujeres de forma más concreta (favor de recordar que esto se basa en lo que he experimentado y vivido en este país, ya sea de forma directa, por conocidos o por la observación de otras personas): Pues bien, empecemos por los varones.

En buena parte de los casos, las parejas se conforman por mujeres que son entre cinco o diez años menores que los hombres. ¿La razón? He tenido la oportunidad de preguntar a mis amigos nipones y su respuesta es que buscan la forma de hacer sentir protegida a la chica y que puedan consentirlas como si fueran niñas. De igual forma, los hombres buscan chicas femeninas, tanto en su apariencia como en su actitud. Para tener una relación que culmine en matrimonio es muy común ver que el hombre espera que la mujer deje de trabajar para dedicarse al hogar (punto que se ha visto modificado poco a poco en los últimos años).

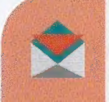
De la misma forma, las mujeres prefieren que su pareja sea más grande para que puedan obtener estabilidad y seguridad (de todo tipo, desde la de sentirse protegidas de alguien que quiera lastimarlas, hasta la económica). ¿Parece que las niponas son interesadas? Podría ser, pero la razón parece ser más profunda, y se basa en que, al pasar a ser ellas los miembros de la familia del varón al casarse, no quieren preocupar a su propia familia de que vaya a tener problemas con su matrimonio en el futuro. Hay que recordar que, aun así, éstas no son las únicas razones y muchas veces, coincidencias. No se puede generalizar y la sociedad está en continuo proceso de trasformación, por lo que el grado de sexismo se ha aminorado bastante.

Hasta aquí por ahora. En la segunda parte de este artículo dejaremos un poco la sobriedad del tema y analizaremos las relaciones de pareja cuando una de las partes es extranjera, así como lo que ocurre con el tema del "romanticísmo" para los nipones.



Por Angel Princess y Goji
E-mail: angelygoji@vanguardiaeditores.com

ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ



Antes de comenzar, quiero pedirles disculpas a todos aquellos que aún no han visto respuesta a sus mails en esta sección, pero es que nos llegan tantos... y no nos damos abasto para contestar todos... -*¿Es por eso? Y yo que creía que era porque sólo contestábamos los que son interesantes, juar.*- ZOPAS -*¡Aaargh!* –Tú siempre tienes que arruinar mis comentarios con tus payasadas. Bueno, ¡empecemos con las cartas!



LIZETH DIAZ

¡MOSHI MOSHI!

Mi nombre es **Lizeth**, pero mis amigos me dicen ***Yuno***. Soy una otaku y veo todo género de animes, si... ¡hasta el hentai!, je. Quisiera que pusieran reportajes de animes gore, ecchi, y yuri, por favor. Amo su revista y más la sección de buzón por el guapo y divertido Goji y la tierna Angel. Es la primera vez que les escribo pero lo seguiré haciendo. Por cierto les dejo mi correo: blood_vampire98@hotmail.com para conocer gente otaku. Bueno, Sayonara



RE: HOLA

¿Lizeth-chan piensa que soy guapo y divertido, y además, ella ve hentai? Creo que estoy enamorado, Angel. –¿Quieres que te "desenamore a sopapos", dragón? -***¡Gulp! ¿Vez cómo Angel no es nada tierna, Lizeth?*** –Jumn. Querida Yuno-chan, siempre hablamos de todos los géneros de anime... -Incluso del horrible yaoi, ¡uf! –Ya Goji. Yuno-chan, ya pusimos tu mail para que tengas muchos nakamas otakus, como nosotros que ya somos tus amigos. -¡Sayonara mi casi-novia Lizeth-chan! ¡GOJI!



DEDICATORIA:

Nuestro amigo y lector **Mario A. Reyna Mejía**, nos ha mandado un mensaje dedicado a su pequeño hijo, y futuro lector de *Conexión Manga*, -***felicidades pequeño, algún día serás tan buen lector como yo-*** ¡pero que sea un lector sin tus malas mañas de dragón!, -***¡huy!, en qué mala estima me tienes Angel-***. Te lo has ganado a pulso, -***no pues ni como negártelo, mi chava-***.



A NUESTRO HIJO **SANTIAGO KALEB REYNA CARRETO**; AUNQUE TODAVÍA ESTÁS PEQUEÑO Y NO SABES LEER, QUEREMOS DEMOSTRARTE CUÁN IMPORTANTE ERES PARA NOSOTROS Y LO MUCHO QUE TE QUEREMOS, YA QUE EL 5 DE JULIO 2015 FUE EL MEJOR DÍA DE NUESTRAS VIDAS, EL ESCUCHARTE Y VERTE POR PRIMERA VEZ, FUE ALGO INCREÍBLE. ¡¡FELIZ PRIMER CUMPLEAÑOS!!
TE QUIEREN MUCHO TUS PAPÁS **EDITH CARRETO JUAN** Y **MARIO A. REYNA MEJÍA**.

FELIPE ACOSTA HERNANDEZ

HOLA

AMIGOS DE CONEXIÓN MANGA. Mi nombre es Felipe, alias Shinigami sama. Esta es la primera vez que les escribo y me gustaría que publicaran mi correo para conocer más amig@s (en especial amigas) con los mismos interéses por el anime. Las series que me gustan son: ***Naruto***, ***Bleach***, ***Death Note***, entre otras. Bueno, gracias, me despido y sigan así. email: shinigami.sam_xd@hotmail.com.



RE: HOLA

¿Shinigami sama? Vaya apodo "Modestito" que te pusiste, cuate Felipe. –Al menos es mejor que llamarse Godofredo. -***¡Grrr!*** –Je, Felipe-kun, ya pusimos tu mail para que te contacten ¡chicas otakus!... -***Si es que hay chavas que quieran ser amigas de alguien que se apoda "dios de la muerte", juar.*** –Y quien podría ponerte en su Death Note si te sigues burlando de él. –***Gulp. Bye, cuate Felipe y que te escriban muchas chavitas.*** -¿Miedito, dragón?



MELISSA

¡HOLA A TODOS!

Me llamo **Melissa** pero me dicen ***Mely***, soy del D.F (ahora CDMX) y mis animes favoritos son ***Bleach*** (odio que lo comparen con ***Naruto***, ya que para mí son completamente distintos), ***Ouran High School Host Club***, ***Death Note*** y ***Kuroshitsuji***. Tengo que aceptar que soy fujoshi, ¡a mucha honra! Mi drama existencial es que llevo 5 años siendo otaku, sin embargo, casi no conozco gente que le guste el anime. Quiero conocer chicos que acepten que a veces se me sale lo fujoshi, y amigas que compartan mis mismos gustos, lo sean o no. Me gustaría que pongan mi mail: melibran@hotmail.com, y mi Face es: Mely Loveless.



RE: ¡WAZAA NAKAMA ANGEL Y PERVERT GOJI!

Mely-chan, de una fujoshi a otra, déjame decirte que los verdaderos amigos siempre aceptarán tus gustos... -***Por ejemplo, yo quiero a Angel a pesar de su "fujoshidad".*** –¡Jumn! Y yo trato de aguantar al pervertido de Goji. -***¡Grrr!*** –Como sea, el punto es que ahora que ya pusimos tu mail, verás que tendrás muchos otakus, y tienes razón al decir que ***Bleach*** y ***Naruto*** no se parecen... -***Para nada, sólo en que en ambos los protagonistas son un par de güeros con movimientos exagerados de pelea, ¡juar!*** ¡CUAZ! -***¡Yiaaay!*** –Chao Mely-chan y ¡Fujoshis forever!

Recuerden visitar la página de Facebook de ***Conexión Manga Oficial*** para seguir viendo los comentarios de Goji y su amiga Angel Princess.

DIBUJANTES Y DOBLAJE

TNT

EXPO MANGA CÓMIC

ESPECIAL 7

INFO: 26 16 23 00 55 18 37 02

WWW.TNT-WEB.NET

dibujo hecho por Ivonne Cruz Cruz

SÁBADO 6 Y DOMINGO 7 AGOSTO 2016

EXPO REFORMA, CALLE MORELOS 67. COL JUÁREZ

